1999年7月16日発行(毎週金曜日発行)第16巻22号通巻261号 平成2年6月16日第三種郵便物認可

週刊 ドリームキャストのすべてがわかる ソフト&周辺機器カタログ、裏技大事典

Dreamcast Magazine
ドリームキャストマガジン

1999/vol.22
7/9·16
定価 420円



特報!
ブラックマトリクス アドヴァンスト
ソウルキャリバー
プロ野球チームをつくろう!
シェンムー
シーマン～禁断のペット～
REVIVE...～蘇生～
SUPER PRODUCERS —目指せショウビズ界—
アキハバラ電脳組パタPies!

6/24 ドリームキャスト値下げ記念
超企画!
A級保存版
ソフト&周辺機器完全カタログ
+
裏技大事典

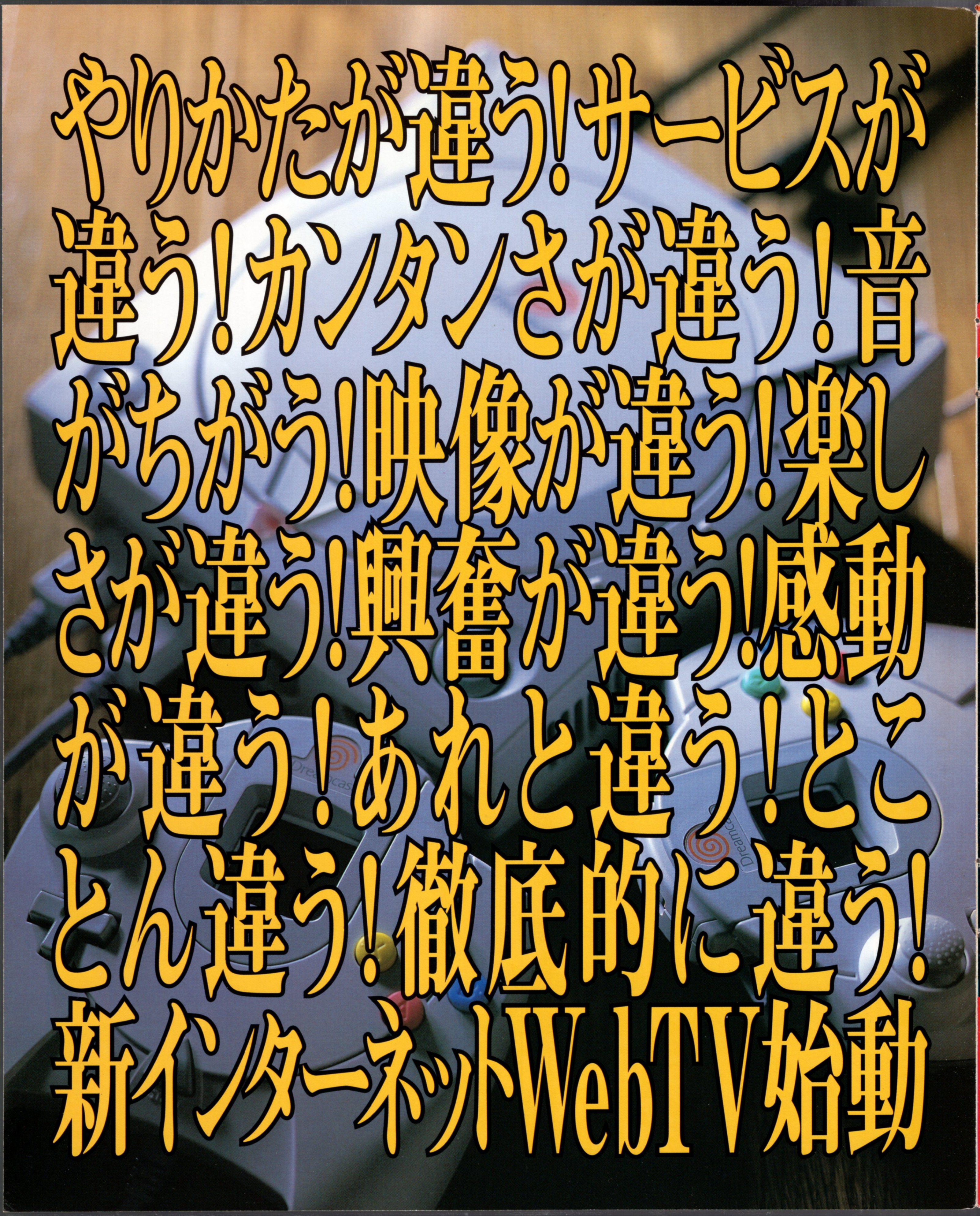
ドリームキャスト新着情報!
フレームグライド
ESPION-AGE-NTS
クライマックス ランダーズ
バギーヒート

巻頭企画! 炎の
全日 ジャイアントグラム ～全日本プロレス2 IN 日本武道館～
VS
新日 新日本プロレスリング 闘魂烈伝4
ゲームクリエイターから見た"プロレス"とは…?

ドリームキャスト徹底攻略 COMPLETE GUIDE!
ザ·キング·オブ·ファイターズ DREAM MATCH 1999
ダイナマイト刑事2
生体兵器 エクスペンダブル
E.G.G.

Dreamcast

SOFT BANK


やりかたが違う!サービスが
違う!カンタンさが違う!音
がちがう!映像が違う!楽し
さが違う!興奮が違う!感動
が違う!あれと違う!とこ
とん違う!徹底的に違う!
新インターネットWebTV始動

WebTVはメールも違う!

アレもデキル。コレもデキル。デキルことが断然、違う。

WebTVから  クリックひとつでメール画面へアクセス  デキル。簡単操作でメールが送受信デキて、画像や音声付きの  メールもキャッチ デキル。6人分までのメールアドレスが利用デキて  情報もホルダーごとに管理デキルので、家族が独立して楽しむことがデキル。回線を中断してメッセージを考えられるので電話代も節約デキルし、 好きなホームページを交換デキルといった離れワザもデキル。まだまだデキルこともりだくさん。デキル メールなら、WebTV。 

Dreamcast

まずはハガキで WebTV接続キット(無料)をゲット! ポストへGO!GO!

見つける!:ドリームキャストの箱の中にある申込ハガキを見つけよう。※
書　く!:見つけた申込ハガキに必要事項を書いてね。
送　る!:必要事項を書いたら、ポストへGO!GO!
つなげる!:送られてきたWebTV接続ソフトをセットしてつなごう。
入　る!:入会はオンラインでカンタン!
これで月々たった2000円で、15時間使いほーだい!*

*15時間を超える利用については、1分間につき5円かかります。消費税・電話料金は含まれておりません。

これ!これ!このハガキ!



※すでにドリームキャストを購入されて、申込ハガキを紛失された方は、お手数ですが、官製はがきに住所・氏名・電話番号をお書きの上、〒135-8070 東京都江東区青梅2-38 テレコムセンタービル EAST1F ベルシステム24内「ドリームキャストでWebTV事務局」(Tel.03-5531-9977)まで、お送りください。ご指定の住所にWebTV接続キットを送らさせていただきます。

※5月28日発売号広告に上記事務局電話番号の誤りがありました。読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

Microsoft

WebTV de BINGO!!

—ホームページでビンゴゲーム!!—

つないで、見つけて、当てるのだ!
WebTVdeBINGO!キャンペーン実施中。
今、入会すると大チャンス! WebTV接続キットの中にあるビンゴカードを手に、指定のホームページで数字を見つけよう。1万円の賞品券をはじめ、うれしいお宝ザックザク。締切は8月末日まで。いそいでアクセスしよう。

webtv™

ウェブ・ティービー・ネットワークス株式会社
Tel.03-3373-6900 http://webtv.co.jp

Contents

ドリームキャストマガジン
1999年7月9・16日号
1999 Softbank Publishing Inc.
本誌からの無断転載を禁止します。

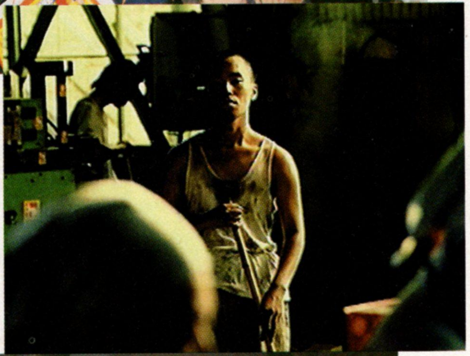


表紙イラスト：「ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～」
イラスト制作：海老原英明／デザイン：セガ編集デザインチーム・西村尚志

カバーデザイン：竹内雄二（竹内事務所）

GAME INDEX





ホビーフェア会期中、セガブースに突如流れたこのCF。日本人、外国人入り乱れてのDC本体の梱包作業。その画面の下には「後藤喜男キャンペーン予定中」というテロップが。どうも右の彼が、セガが“新キャラクター”と銘打つ人物らしい。このCF直後、名刺交換会のためにステージに上がった湯川元専務（写真下）から、「セガは変わらなきゃいけない」と新キャラクターへのエールとも取れる発言も飛び出した。





メインステージでは「カニパン」ゲーム大会や、テレビアニメの主題歌「LOVE LOVE Phantasy」を坂本真綾、樋口智恵子らが熱唱。

TOPICS

「第10回ワールドホビーフェア」開催 セガブースは新キャラクター“後藤喜男”のCFも

6月12、13日の両日、千葉・幕張メッセの9～11ホールを使用し、「第10回ワールドホビーフェア」が開催された。子ども向けのイベントということもあり、セガは「カニパン」を前面に押し出したブースを展開。また、盛況だったVMダウンロードサービスでは、「DCDC」（カニパン）、「クライマックス ランダーズ」ミニゲーム3種のほかにも、会場限定版として「学級王ヤマザキ」「ビックリマン2000」の新顔2種が登場した。

また、6月24日から始まったハード値下げキャンペーンに伴い、12日からオンエアを開始したセガの新しいCFもブース内のモニタで随時オンエア。せがた三四郎、湯川専務に続き、セガの“新しい顔”となったのは「後藤喜男」なる人物。いまだCFや店頭ポスターで顔と名前を露出しただけに留まっているが、今後のプロモーション展開の鍵を握る人物だけに、セガ内部でもかなり徹底した情報規制が敷かれているという。今夏商戦に向けて、セガの本気度もヒートアップというところか。

「学級王ヤマザキ」「ビックリマン2000」のVMが！

特に人気を集めたVMダウンロードサービスで初お披露目となった「学級王ヤマザキ」と「ビックリマン2000」。「学級王ヤマザキ」は3つのミニゲームで遊べて、その内1つを選んで友達と対戦もできるという、遊べる要素も豊富だ。また、「ビックリマン2000」はロッテのチョコレートのオマケシールから端を発した「ビックリマン」の新バージョン。今回の限定版では誕生月から運勢を見る占いゲームとなっている。今のところVMやDCでの発売は未定なので、この限定版はレア度高し!?



LAND MARK

Dreamcast Magazine Weekly News

ウィークリーニュース ランドマーク

Fri 6/25 → 7/8 Thu

PRESENT サクラ大戦歌謡ショウ3 第3回花組特別公演「紅蜥蜴(べにとかげ)」ドリマガ読者限定で30名にチケットプレゼント！



セガサターンで「1」「2」と発売され、ゲームのみならず、CD、OVA、小説、さらには関連グッズを扱う専門ショップまで出現し、一大ムーブメントを巻き起こしている「サクラ大戦」。中でも一昨年から毎年夏に開催され、今回で3回を数える「サクラ大戦 歌謡ショウ」は、帝国歌劇団というゲーム上の設定をそのまま現実のショウに採用してしまった、まさに「サクラ」を世に送り出したプロデューサー・広井王子氏の夢が実現した舞台でもある。ゲームに声を当てた声優さんらがそれぞれの役に扮し、ゲーム世界と現実世界のギャップを笑いに変えるシナリオや、歌、ダンス、そしてゲームでは見られないキャラクター同士の絡みなど、回を追うごとにその内容はホンモノの劇団公演に匹敵するものとなっている。

この「歌謡ショウ3 紅蜥蜴」の協賛でもある弊誌では、読者のための専用チケットを用意した。8月5日(木)18:00からの公演に、30名をご招待！ 特に今回は、シナリオ、音楽とも完全な歌謡ショウオリジナルとなっており、ますます本格的となった生の舞台を観て、聴いて、肌で感じてほしい。

歌謡ショウ3 チケットプレゼント 応募要項

この「歌謡ショウ3チケット」を応募される方はハガキに①住所（郵便番号）②氏名③年齢④性別⑤職業（学年）⑥P7の右下にある応募券を必ず貼って、〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク パブリッシング（株）ドリームキャストマガジン編集部「歌謡ショウ3チケットプレゼント」係まで。7月15日必着。

「歌謡ショウ3」公演情報

日程	8/4(水)	8/5(木)	8/6(金)	8/7(土)
	―	13:00	―	13:00
	18:00	18:00	18:00	18:00
チケット	S席：6,000円 A席：5,000円	問い合わせ	キョードー東京 03-3498-9999	

NEWS ドリームキャストネットワーク 8月より有料サービススタート

25万を超えるユーザーが利用するドリームキャストネットワークに有料サービスがスタート。まずは、8月5日から1回参加につき50円を支払う「プロ野球チームをつくろう！」トーナメント大会。自分のチームをサーバー上に上げて他チームと対戦させるというものだ。さらに「プロサッカークラブをつくろう！」トーナメント大会を9月に、「あつまれ！ぐるぐる温泉」を使ったサービスを秋頃予定している。

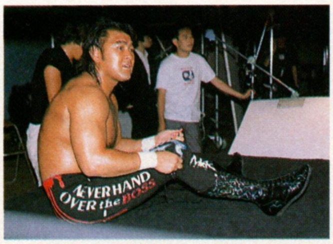




有料コンテンツを利用するには、仮想通貨「ドリム」(仮) が必要。1ドリム1円で、クレジットカード及びwebマネーカードで1,000円単位で購入。

NEWS 「闘魂烈伝4」CFでついに実現!? 武藤VSムタの黄金カード！

6月16日、調布の日活撮影所にて、7月22日発売予定のDCソフト、「新日本プロレスリング闘魂烈伝4」のCF撮影が行われた。今回のCFに登場するのは、新日本プロレスのエース武藤敬司選手、そして、グレートムタ選手。この両者がリングで激突するという、新日本プロレスファンには見逃せない内容だ。放送は近日スタート予定。



スタジオにはリングのセットが。本番を控え、リングシューズを身につける武藤選手。



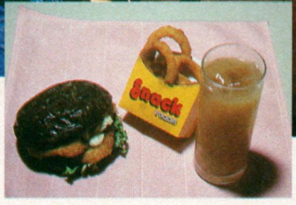
武藤選手としての撮影終了後、ムタ選手に変身して再登場。このカードの勝者は果たして……？

EVENT 背筋も凍る『リング』アトラクション 7月17日にジョイポリス7館に導入

鈴木光司の小説から、映画、テレビと繁殖を続ける『リング』の輪は、この夏ジョイポリスをも取り込んだ！ 7月17日にジョイポリス7館（東京、新宿、横浜、京都、岡山、福岡、梅田）に導入されるのは、密室で臨場感溢れる恐怖を体感できる「リング～3Dサウンド～」と、数々の恐怖体験を味わいながら呪いの念写合成写真を撮ることができる「リング～リングウイルス感染ツアー～」の2アトラクション。また、名前に「貞」の字が入っている人は割引価格でパスポートを購入できるサービスや、「貞子の井戸水」（タピロンティー）、「リングバーガー」（イカ墨パンのイカリングバーガー）などの新メニューを用意。この夏の「ホラージャック'99イベント」に“恐怖”を添える。



ウォークスルータイプの「ウイルス感染ツアー」（700円／1組2～3名）はアトラクション出口で撮影した写真をプレゼントしてくれる。



井戸水や貞子の髪の毛をイメージした新メニュー。



「3Dサウンド」（500円／1ユニット8名）はヘッドフォンを装着して音、振動、照明などの演出により、貞子の恐怖を肌で体感。

EVENT 「ときめきメモリアル」5周年記念「文化祭に行こうよ！」開催決定

今や恋愛シミュレーションの定番となったコナミの「ときめきメモリアル」は、5月27日で第1作PCエンジン版の発売から5周年を迎えた。そこで、8月6〜8日に「ときめきメモリアル THE 5th Anniversary〜文化祭に行こうよ！〜」を開催する。盛りだくさんの企画のほか、8月19日発売予定の対戦型カードゲーム「ときめきメモリアル カードゲーム」（基本セット1,500円／拡張ボックス4,500円／拡張パック300円）の先行発売や、最新作PS版「ときめきメモリアル2」の映像も初公開となる。





“ときめき”の世界観が堪能できるスペシャルイベント。

開催概要
開催日■8月6、7日（12:00〜17:00）、8月8日（12:00〜16:00）
会場■新宿住友ホール 地下1F（東京・新宿／JR新宿駅より徒歩約7分
入場料■無料
問い合わせ先■「ときめきメモリアル」文化祭事務局 TEL03-3479-3044
（平日15:00〜17:00 土・日・祝日を除く）

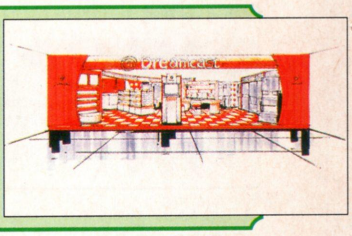
OPEN 渋谷GIGOでDCに触ろう！オープニングキャンペーンも実施



6月26日にオープンする女性をターゲットにした都市型アミューズメント施設である東京・渋谷GIGO（東京都渋谷区道玄坂2-6-16／I'm ONビル2〜4F）。この渋谷GIGOの3Fに設置されるDCのアンテナショップ「Dream on！」では、オープン記念プレゼントキャンペーンを実施する。先着1,000名に「Dreamcast入門ビデオ」をプレゼントするほか、「Dream on！」にて1,000円以上お買い上げの人に「Dreamcast金太郎飴」（非売品）を進呈する。この機会に立ち寄ってみては？

日本初のDCアンテナショップ「Dream on！」

本体やソフト、グッズなどが勢揃いする物販コーナーのほか、ネットワークにも随時接続できるDC体験コーナー、8月中旬からはVMを使用した電子掲示板コーナーとDCを満喫できる空間。さらに、オープンから3カ月間（毎週土・日）はドリームメイツがていねいに指導してくれるので、初心者も安心だ。



EVENT ナジャヴとナジャミーの3回目の誕生日「ナンジャ・バースディウィーク」



毎日ナジャヴ&ナジャミーの『ナンジャTV』の特別番組を放送するなど、まだまだ特別企画満載。

7月6日で開園3周年となる東京・池袋サンシャインシティにある「ナムコ・ナンジャタウン」では、7月3〜11日、誕生祭「ナンジャ・バースディウィーク」を行う。まずは、7月3日から数量限定で3周年記念オリジナルデザインのチケットを販売。また、7月6日には先着300名に記念品を、ナジャヴ&ナジャミーとの記念撮影も30名にプレゼントする。フィナーレは7月10日22:00〜翌5:00までの「オールナイト・バースディ」。あなたも一緒に彼らの誕生日を祝おう。

LIVE コンパイルの仁井谷社長がギターの弾き語り 次回は6月26日、渋谷GIGOで



当日用意されたＣＤも完売という嬉しい出来事に、仁井谷氏も「路上ライブは生まれて初めての経験でしたが、こんなに多くの人に集まってもらって、やってよかった」と満足げな表情を見せていた。

6月13日、コンパイル・仁井谷社長がデビューCD「傷心〜きずごころ〜」発売記念として、東京・秋葉原のヤマギワ電気ソフト館の前で路上パフォーマンスを決行。当日は、ギターを持った仁井谷社長のほか、プロデューサーの田中勝己氏も参加。集まった150人のファンを大いに喜ばせていた。なお、次回のライブは6月26日に渋谷GIGOで行うことが決定した。

INFORMATION 「With You」と「Pia♡キャロ2」CD発売 スポットCFも放送決定！

8月6日、セガサターン版「With You〜みつめていたい〜」「Pia♡キャロットへようこそ!!2」のオープニング曲とエンディング曲をそれぞれセットにしたCDがNECインターチャネルより2枚同時で発売。さらに、このCDのスポットCFの放映も決定。日時は7月6日、18:30〜19:00、テレビ東京系『スーパードールリカちゃん』の枠。1回だけの放映なので要チェック！



CFは「Pia♡キャロットへようこそ!!2」のエンディング「ゴー！ゴー！ウエイトレス」バージョン。

EVENT 「バイオハザード」をオーケストラで堪能！『バイオハザード オーケストラコンサート1999』

「バイオハザード」シリーズの音楽が新日本フィルハーモニー交響楽団によるフルオーケストラとして甦る……。「バイオハザード オーケストラコンサート 1999」の公演が8月25日に行われる。シリーズ全楽曲の中から名曲ばかりを選出し、PS版最新作「バイオハザード 3」のオープニグムービーも音楽とともに披露される。プロデューサー・三上氏のトークショーも予定。



冬に発売となるDC版「BIOHAZRD CODE :Veronica」の発売を待ちきれない人にも朗報。

開催概要
日時■8月25日、開場19:00／開演19:30
会場■すみだトリフォニーホール 大ホール（東京・錦糸町）
料金■全席指定前売 S席3,150円／A席2,100円（税込）
チケット販売方法■7月10日からチケットぴあ、チケットセゾン、ローソンチケットにて販売開始
問い合わせ先■カプコン キャラクターライツ事業部 セルビュータレーベル（TEL03-3340-0740／FAX03-3340-0705）

EVENT アニメ、ゲームの限定グッズが目白押し!?「第2回デジキャラフェスティバル」開催



デ・ジ・キャラットの声優・真田さんのミニライブ（11:30～）や声優の卵を集めたバンプレストのステージなど多数。
ⒸBROCCOLI

前回6,000人もの来場者を動員した「デジキャラフェスティバル」の2回目が、6月27日（10:00～16:00）、東京・池袋サンシャイン文化会館Bホールにて開催。主催のブロッコリーは、ゲーム、アニメ、などのキャラクターグッズショップ「ゲーマーズ」を出展し、ブース内でトレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ」β版大会を行う。コナミ、ナムコ、バンプレストなどのゲームメーカーも顔を揃え、自社のキャラグッズを販売する。また、サターンでも高い評価を得、PSに移植された大型RPG「グランディア」のCDアルバム「ベストオブグランディア」の発売を記念し、ツーファイブブーズにて13:00より作曲者・岩垂徳行氏のサイン会も予定。

INFORMATION 夏はスカパーで「てってーてき」にアニメと音楽「アキハバラ電脳組」も放映決定！

5月までに加入者が120万人を突破したデジタル衛星放送スカイパーフェクTV！は、夏のキャンペーンを実施する。この夏の目玉はアニメと音楽。アニメは、8月14日に全国東映系で公開される『少女革命ウテナ アドゥレセンス黙示録』『アキハバラ電脳組 2011年の夏休み』の特別番組のほか、懐かしのアニメも多数。また、音楽でも最先端ライブが続々登場。アニメと音楽のほか、スポーツや映画なども充実している。詳しくはカスタマーセンター（0570-037-816）まで。





6月17日から新CM「てってーてきアニメ篇」「てってーてき音楽篇」を放映中。SMAPの中居クンと共演するのは柊瑠美（アニメ篇/左写真）と、ベートーベン（音楽篇）。

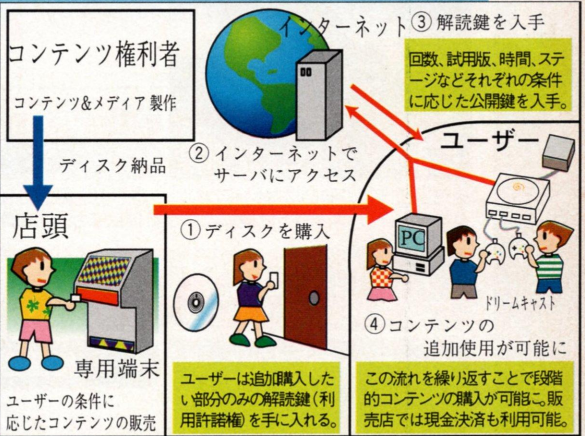
NEWS DCの次世代ゲーム機での採用も検討 デジタルコンテンツの新流通管理システム

平野デザイン、日本コロムビア、日立製作所およびセガは共同で「RFIDによるデジタルコンテンツの流通・権利管理システム」の開発を開始し、8月からDCなどを使って実証実験をスタートする。セガは、DCの次世代機で本システムの導入を検討していく。

このシステムでは、コンテンツの識別やコンテンツごとの暗号解読鍵、使用条件の設定などの記録の管理をメディアに組み込まれたチップで行う。ユーザーは店頭で購入したメディアに収録されたものの中から必要なコンテンツ分だけの料金を支払い、暗号を解除してもらう。さらに、店頭やインターネットで、解読鍵を購入することもできる。これにより、手持ちのディスクに収録されている残りのコンテンツも追加利用できる。例えば、店頭で体験版や1ステージ分だけプレイ可能なディスクを購入し、実際にプレイしたあとで製品版を購入するなどということも容易にできるわけだ。なお、追加分の支払は電子決済に加え、クレジットカードなどを持てない子どもにも配慮し、現金決済も可能となる予定。

実証実験ではPCのほか、DCも導入されるが、「実際に採用するのは（DCの）次のゲーム機だろう」（セガ・コンシューマ開発生産本部）とのこと。次世代機の姿が少しだけ見えた！

ユーザーは①販売店でディスクを購入する。販売店の専用端末で、利用したいコンテンツ、使用回数等の条件にあったデータ公開鍵を入力してもらう。ここでは選択した条件だけがプレイ可能に。次に、ディスク内の他のコンテンツを追加購入したいという場合は、②手持ちのハードでインターネットに接続し、③解読鍵を入手すれば、④コンテンツの追加使用が可能となる。販売店での追加購入もできる。実証実験ではPC、DCのみを使用するが、将来的には通常のDVDプレイヤー等幅広い分野での導入を目指す。





6月15日の記者発表会概要説明に留まったが、8月からはDCを用いて、実証実験に入る。ディスクは、記録を管理するRFIDを埋め込んでいるだけでなく、電波を受信するためのアンテナも内蔵されている。

デジタルコンテンツの未来を見据えた新技術

本システムは将来のデジタルビジネス産業の活性化目指し、通商産業省と日本情報処理開発協会が進める『先進的情報システム開発実証事業』（電子商取引の実用化を含む）の一環で進められる。メディアはDVD-ROM、GD-ROM等のデジタルディスクを利用するが、これらのメディアにRFID（Radio FrequencyIDentification：無線周波による非接触自動認識技術）というフラッシュメモリを埋め込み、ハード側に接続されたリーダーライターが無線周波を介し、RFIDの情報を読み書きする。正当な流通を経過した商品でないと再生できないため、不正コピーなどの問題に対しても有効であるという。

ロケットで 泉川そら
パイオニアLDC／1,020円



発売中

新曲をリリースするたびに、確実にファンを増やしている彼女の6枚目のシングル。c/w「はじまるよ」とも、元気の素がギッシリつまった楽曲だ。

harumi tsuyuzaki groove remixes
TOKUMA JAPAN COMMUNICATIONS／3,059円



発売中

露崎春女のGroove tuneがリミックスコンピレーションアルバムになって登場。DJ Hasebeを始めとするRemixers達が、彼女の名曲の数々を送り出す。

DEPARTURES Sister K
ワーナーミュージックジャパン／3,059円



発売中

小室哲哉オフィシャルカバーアルバム。数あるヒット曲の中からセレクトした9曲を、KashifがR&Bテイスト満載の楽曲にリメイクしている。

PURE HEARTS SHAZNA
東芝EMI／3,059円



6・30発売

待望のセカンドアルバムを発売。最新シングルのほか、浅倉大介の書き下ろし2曲、また初回特典として4曲のボーナストラックを収録している。

プレゼントの応募

LANDMARKで紹介したプレゼントの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業⑧コーナーへのご意見などを明記してください。また、応募のあて先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクパブリッシング㈱ ドリームキャストマガジン編集部「VOL.22 LANDMARK プレゼント名十プレゼント番号」係まで。記事中に締め切りを明記していないものは7月8日消印有効。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。なお、プレゼント番号は商品名の後の数字です。

Weekly Dreamcast Magazine Data Station

ドリームキャスト関連のデータはこのコーナーでチェック!!

ドリームキャストタイトル売上げランキング ソフト売上げTOP10

発売半年にして、1万円もの値下げを敢行したドリームキャスト。ボーナス商戦、お給料日を迎えたばかりの今は、絶対買い時だよね。どんどんDC仲間の友達を増やしていこう!

1位 前回1位 ダイナマイト刑事2

セガ/'99年5月27日発売/5,800円/ACT(VM対応)



P142

推定週間販売本数 **5815本**

推定累計販売本数 **5万5605本**

発売当初ほどの勢いはないものの、今週も引き続いて1位を獲得。累計はついに5万本を突破! 本体値下げ後にどこまで伸ばすか、2週間後の次号を見逃すな!!

2位 前回2位 ELEMENTAL GIMMICK GEAR

ハドソン/'99年5月27日発売/5,800円/A・RPG



P144

推定週間販売本数 **3053本**

推定累計販売本数 **2万7853本**

ゲーム本編はもちろんのこと、写真のミニゲームなどもきっちり作り込まれている「E.G.G.」。ストーリーを進めるほどの時間はない、なんて時にはピッタリだね。

3位 前回3位 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

セガ/'99年3月25日発売/5,800円(ソフト単品)、7,800円(ガンセット)/SHT(銃、振動対応)



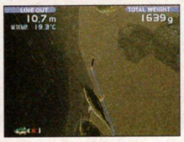
推定週間販売本数 **1803本**

推定累計販売本数 **19万2593本**

コントローラかスティックだとボタンの連射がたやすくできるから、ガンを使うより楽との話も……? 特にトレーニングモードはかなり簡単にクリア可能だ。

4位 前回4位 ゲットバス

セガ/'99年4月1日発売/5,800円(ソフト単品)、9,800円(つりコントローラセット)/釣りSLG(つりコン、振動対応)



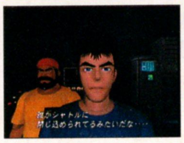
推定週間販売本数 **1424本**

推定累計販売本数 **9万5207本**

オリジナルモードは少し難しめだよね。攻略の際は実際のバス釣りマニュアルも参考になるぞ。

5位 前回5位 ブルー スティンガー

セガ/'99年3月25日発売/5,800円/ADV+ACT(振動対応)



推定週間販売本数 **1084本**

推定累計販売本数 **11万3882本**

なかなかシャレのきいたメッセージが多い「BS」。中には思わず吹き出しちゃうようなものも?

6位 前回6位 MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

カプコン/'99年3月25日発売/5,800円/対戦格闘(振動対応)



推定週間販売本数 **844本**

推定累計販売本数 **8万8729本**

スティックはほぼ必須? 今後も対応作品は出ることだし、今のうちに買ってもソンはないぞ。

7位 前回13位 ぷよぷよ〜ん

セガ/'99年3月4日発売/5,800円/PUZ(振動対応)



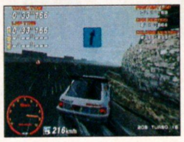
推定週間販売本数 **687本**

推定累計販売本数 **5万9379本**

ランキングが一気に上昇!! 新要素の追加はもちろん、何より4人対戦できる「ぷよ」はこれだけ。

8位 前回8位 セガラリー2

セガ/'99年1月28日発売/5,800円/RAC(ハンドル、通信対応)



推定週間販売本数 **631本**

推定累計販売本数 **35万7149本**

マシンの色変更など、チョイ技もなかなか充実している「ラリー2」。かゆい所に手が届くデキだ。

9位 前回7位 パワーストーン

カプコン/'99年2月25日発売/5,800円/対戦ACT(VM、振動対応)



推定週間販売本数 **473本**

推定累計販売本数 **13万8914本**

かなり"遊べる"VMゲームが入っているのがうれしいね。ハイスコアアタックで盛り上がれ!

10位 前回12位 北へ。White Illumination

ハドソン/'99年3月18日発売/5,800円/ADV



推定週間販売本数 **462本**

推定累計販売本数 **4万1703本**

「北へ。」ファンページ、すずらん友の会では投稿受付け中。イラストでも文章ネタでもOK!

※上のドリームキャストソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は6月7日〜6月13日。
★協力店/シータショップ溝ノ口・デジキューブ(全国セブンイレブン・ファミリーマート・サンクス・サークルK・四国スパー)・TVパニック・わんぱくこぞう各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク

Dreamcast

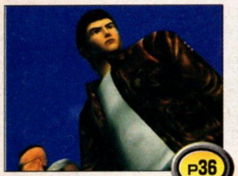
読者が選ぶ！発売前ソフト期待のランキング

期待のタイトル TOP30

6月1日のカンファレンス'99で発表されたタイトルもランクインしてきた今週の期待のランキング。今年の年内は、早くもものすごく粒ぞろいのタイトルが目白押し！ 期待せよ。

1位 前回1位 シェンムー（莎木）

セガ／10月28日発売予定（一章）、発売日未定（第二弾）／価格未定／FREE（※1）



524 POINTS

完成度 50%

P36

見逃せない情報満載!!

今年のメトロンスタンプラリーのキャラクターがシェンムーに決定！ また、シェンムービデオの無料レンタルもTSUTAYAで開始されるぞ。そっちも要チェック！

2位 前回2位 グランディアII

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG



480 POINTS

完成度 ？%

前作でよかったトコロ

発売前に体験版を配布し、寄せられたユーザーの声をゲーム中に反映していた前作。ユーザーにとっては何よりうれしいことだから、今度もぜひやってほしいね。

3位 前回3位 ソウルキャリバー

ナムコ／8月5日発売予定／5,800円／格闘ACT（振動対応）



473 POINTS

完成度 60%

P26

発売まであと1カ月！

タイムアタックやサバイバルなど、ナムコの格闘ゲームでおなじみの要素は健在。さらに今回は、写真のオリジナルステージが追加されるぞ。期待は高まる！

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

18位 前回14位 ブラックマトリクス アドヴァンスト

NECインターチャネル／9月発売予定／価格未定／SLG



168 POINTS

完成度 65%

P30

新情報タップリ！

完成度が徐々に上がり、発売へと近づきつつある「B/M AD」。今週は1章で遊べるミニゲームを紹介!! また、物語の幅がより一層広がりそうな、ご主人様に関連する新要素も。

21位 前回20位 REVIVE…～蘇生～

データイースト／10月発売予定／6,800円／ADV（VM対応）



145 POINTS

完成度 ？%

P56

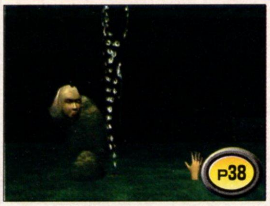
ストーリー初紹介!!

ついにゲーム序盤のストーリー展開が明らかに!! 開発者のコメントも併せて読んで、今のうちから予習しておくといいかも。主題歌を歌う、米倉千尋さんのインタビューも要注目だ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン／発売日未定	335
5	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4（仮称）	セガ／'99年予定	322
6	8	シーマン～禁断のペット～	ビバリウム／7月29日	310
7	6	魔剣X	アトラス／9月予定	281
8	7	SNK VS. CAPCOM	カプコン／発売日未定	277
9	新	スーパーロボット大戦（仮称）	バンプレスト／発売日未定	268
10	10	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ／8月26日	246
11	9	Dの食卓2	ワープ／11月18日	230
12	13	クライマックス ランダーズ	セガ／7月29日	196
13	12	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ／12月予定	192
14	11	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION	角川書店・ESP／8月26日	188
15	17	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ／9月予定	187
16	18	エアーフォースデルタ	コナミ／7月29日	183
17	新	バーチャストライカー2 DC（仮称）	セガ／'99年予定	180
18	14	ブラックマトリクス アドヴァンスト	NECインターチャネル／9月予定	168
19	21	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン／発売日未定	161
20	19	プロ野球チームをつくろう！	セガ／8月5日	158
21	20	REVIVE…～蘇生～	データイースト／10月予定	145
22	26	アイドル雀士を作っちゃおう♡	ジャレコ／発売日未定	143
23	16	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場	カプコン／7月8日	138
24	新	ラングリッサー ミレニアム	メサイヤ／今秋予定	130
25	22	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル／2000年1月27日	123
26	24	FRAME GRIDE	フロム・ソフトウェア／7月15日	118
27	24	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル／今夏予定	116
28	新	エコー・ザ・ドルフィン（仮称）	セガ／2000年予定	112
29	30	北へ。Photo Memories	ハドソン／8月5日	94
30	28	デスクリムゾン2	エコール／今秋予定	91

※データのポイントは6月25日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

6 シーマン～禁断のペット～



P38

今回はマイクデバイスの写真を初紹介。卵から幼魚まで、シーマンの謎（？）に大接近！

38 アキハバラ電脳組パタPies!



P60

ファンの人はお待たせ！ 物語序盤からTV登場キャラ紹介まで、最新情報をお届け!!

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です。

読者が選ぶ！移植希望ソフトランキング

移植希望 TOP20

最新のスゴイ映像が公開されるたびに移植希望ランクを上げてきた「デッド オア アライブ2」。今週はついに2位に浮上。今年は新作だけでなく、移植ラッシュにも期待したいよね。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン他	229
2	3	デッド オア アライブ2	テクモ ビデオゲーム	148
3	2	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	138
4	9	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	97
5	9	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン ビデオゲーム	91
6	6	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	79
7	14	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	72
8	5	ゾンビリベンジ	セガ ビデオゲーム	69
9	8	バーニング レンジャー	セガ サターン	65
10	17	ビートマニアシリーズ	コナミ ビデオゲーム他	60
11	7	街	チュンソフト サターン他	57
12	16	ダンスダンスレボリューションシリーズ	コナミ ビデオゲーム他	47
13	12	クロス探偵物語	ワークジャム サターン	44
14	13	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	46
15	11	カルドセプト	セガ・大宮ソフト サターン他	41
16	19	NiGHTS（ナイツ）	セガ サターン	38
17	4	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	35
18	18	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	31
19	23	ファンタシースターシリーズ	セガ サターン他	28
20	15	クレイジータクシー	セガ ビデオゲーム	27

18 ファイティングバイパーズ2



やや時期を逸した感もあるバイパーズ2。一部で熱望する声があるのも事実だけど……。

実現度 5%（?）

22 グラディウスIV 復活



エアフォースも出ることだし、ここらで2Dもほしいよね。このへんはどう……かなあ。

実現度 10%（?）

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP15

アーケードゲームがイマイチ下火なんて話も聞くけど、新たな遊びもこれから出てくるぞ。「ジャイアントグラム」は家で育てたキャラをアーケードで活躍させられるのだ。注目せよ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バーチャストライカー2 バージョン'99	セガ	29724
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	22889
3	3	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン	20316
4	4	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4	セガ	15245
5	7	スパイクアウト	セガ	8109
6	6	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	8057
7	5	鉄拳3	ナムコ	7986
8	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	6904
9	9	ストリートファイターZERO3	カプコン	6899
10	11	ビートマニア complete MIX	コナミ	4164
11	12	ソウルキャリバー	ナムコ	3940
12	13	バトルギア	タイトー	3818
13	19	ステッピングステージ	ジャレコ	3768
14	15	クレイジータクシー	セガ	3266
15	17	L.A.マシンガンズ	セガ	3050

※調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

20位 前回10位 ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～

セガ／稼動中／プロレス／NAOMI基板



DC→NAOMI連係始動！

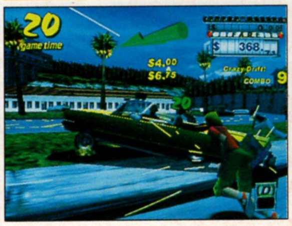
ドリームキャスト版も発売となり、いよいよ連動機能が本格始動！ まずひとつは、NAOMI版にビジュアルメモリを挿せば、自分が育てたオリジナル選手でプレイできるというもの。さらに、そのキャラクターを筐体に"残す"こともできるぞ！ 今すぐ記事をチェック!!

5 スパイクアウト



1クレジットで長時間楽しめることを考えると、かなりの高インカム。協力プレイで燃えろ！

14 クレイジータクシー



うまい人がプレイしていると、ついつい見入ってしまうこのゲーム。もう1周した人も多い?

Dreamcast

発売日予定表

最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表の見方

【ジャンル】
ACT ……アクション
RPG ……ロールプレイング
SHT ……シューティング
ADV ……アドベンチャー
SLG ……シミュレーション
SPT ……スポーツ
RAC ……レース
PUZ ……パズル
TAB ……テーブル
QIZ ………クイズ
ETC ……その他
A・□□□…アクション□□□の意味
S・□□□…シミューレション□□□の意味

【対応など】
VM…ビジュアルメモリ
ハンドル…レーシングコントローラ
つりコン…つりコントローラ
振動…ぷるぷるぱっく
マイク…マイクデバイス
銃…ドリームキャスト・ガン
アナログ…アスキーミッションスティック
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル名に変更があったものです。

ソフトウェア

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
99年7月					
8日	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場	カプコン	5,800円	対戦格闘	振動、通信
8日	永世名人Ⅲ～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～	コナミ	3,980円	将棋	
8日	バギーヒート	CRI	5,800円	RAC	ハンドル、振動
8日	超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～	セガ	5,800円	RPG	VM、振動
15日	FRAME GRIDE	フロム・ソフトウェア	6,800円	対戦ACT	キーボード、振動、通信
15日	ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～	リバーヒルソフト	5,800円	SLG	キーボード、VM、通信
22日	真　本格花札	アルトロン	4,800円	TAB	振動
22日	世界ふしぎ発見! トロイア	TBS	5,800円	ADV	
22日	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	トミー	6,800円	プロレス	振動、通信
22日	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	パンサーソフトウェア	5,800円	A・SHT	
29日	エアフォースデルタ	コナミ	5,800円	SHT	
29日	アキハバラ電脳組パタPies!	セガ	5,800円	育成SLG	VM
29日	クライマックス　ランダーズ	セガ	5,800円	RPG	VM、振動
29日	シーマン～禁断のペット～（マイク同梱版）	ビバリウム	6,800円	育成SLG	マイク必須
29日	シーマン～禁断のペット～（マイク、特製VM同梱版）	ビバリウム	7,800円	育成SLG	マイク必須
29日	マリオネットハンドラー	マイクロネット	5,800円	ETC	
未定	電波少年的懸賞生活～なすびの部屋～	ハドソン	1,480円	ETC	キーボード、通信
99年8月					
5日	プロ野球チームをつくろう!	セガ	5,800円	SLG	キーボード
5日	ソウルキャリバー	ナムコ	5,800円	格闘ACT	振動
5日	北へ。Photo Memories	ハドソン	3,800円	ファンディスク	
26日	COOL BOARDERS BURRN	ウエップシステム	5,800円	SPT	VM、振動
26日	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION	角川書店／ESP	6,800円	S・ADV	
26日	機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…	バンダイ	6,800円	SHT	
99年9月					
2日	☆dancing blade 勝手に桃天使! 完全版	コナミ	5,980円	ADV	
15日	まぼろし月夜	SIMS	5,800円	恋愛ADV	VM、振動
下旬	ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ）	NECホームエレクトロニクス	5,800円	SLG	
未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5,800円	麻雀	
未定	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!	セガ	6,800円	SLG	キーボード
未定	プロ野球チームであそぼう!	セガ	5,800円	SPT	振動
未定	日本プロ麻雀連盟公認　徹萬　免許皆伝	ナグザット	4,800円	麻雀	
未定	魔剣X	アトラス	未定	ADV	
未定	ブラックマトリクス アドヴァンスト	NECインターチャネル	未定	SLG	
99年10月					
28日	シェンムー 一章 横須賀	セガ	未定	FREE（※1）	
未定	REVIVE...～蘇生～	データイースト	6,800円	ADV	VM
未定	SUPER PRODUCERS－目指せショウビズ界－	ハドソン	未定	SLG	通信
99年11月					
18日	Dの食卓2	ワープ	6,800円	A・RPG	④、VM、通信
未定	ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～	ダイコク電機	5,800円	SLG	通信
未定	ドリームキャスト シーケンサー	ワカ製作所	未定	ETC	
99年12月					
未定	ベルセルク	アスキー	未定	ACT	
未定	WWWサッカー	クリーン フライト	未定	SPT	
未定	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ	未定	RPG	
未定	バトル棋太平	ネットビレッジ	未定	TAB	
未定	F1	ビデオシステム	未定	RAC	
未定	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	未定	未定	
未定	VJ Monster	ワカ製作所	未定	ETC	
今夏					
未定	ルーンキャスター	ノイジア	5,800円	SLG	
未定	メルクリウスプリティ　end of the century	NECインターチャネル	未定	育成SLG	
未定	日本プロ麻雀連盟認定　平成麻雀荘	マイクロネット	未定	麻雀	通信
今秋					
未定	デスクリムゾン2	エコール	未定	SHT+ADV	銃、振動
未定	ポップンミュージック2	コナミ	未定	音楽SLG	
未定	パノラマコットン2（仮称）	サクセス	未定	SHT	
未定	CARRIER	ジャレコ	未定	A・ADV	振動
未定	あつまれ! ぐるぐる温泉	セガ	未定	バラエティ	キーボード、振動、通信
未定	Dream Flyer（ドリームフライヤー）	セガ	未定	メールソフト	通信
未定	ぷらすぷらむ	TAKUYO	未定	対戦PUZ	
未定	エンターテイメントGOLF	ボトム アップ	未定	SPT	
未定	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	未定	ADV	
未定	ラングリッサー ミレニアム	メサイヤ	未定	S・RPG	
未定	Speed Busters	UBIソフト	未定	RAC	
今冬					
未定	七つの秘館　戦慄の微笑	コーエー	6,800円	ADV	VM
未定	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン	未定	ETC	
未定	大相撲	ボトム アップ	未定	SPT	
99年内					
未定	ゴルフ（仮称）	セガ	5,800円	SPT	VM、通信
未定	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定	育成SLG	VM
未定	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4（仮称）	セガ	未定	対戦バトルSLG	通信
未定	バーチャストライカー2 DC（仮称）	セガ	未定	SPT	
未定	UNDERCOVER AD2025 Kei	パルス・インタラクティブ	未定	A・ADV	②
未定	Brave Knight（仮称）	パンサーソフトウェア	未定	育成SLG	
未定	Littledream	パンサーソフトウェア	未定	A・ADV	
未定	Rayman2（仮称）	UBIソフト	未定	ACT	
2000年1月					
27日	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	未定	恋愛ADV	
2000年春					
未定	M－SR（仮称）	セガ	未定	RAC	
2000年夏					
未定	Dark Eyes（仮称）	ネクステック	未定	未定	通信
2000年内					
未定	超時空要塞マクロス（仮称）	翔泳社	未定	ACT	
未定	エコー・ザ・ドルフィン（仮称）	セガ	未定	A・ADV	
発売日未定					
未定	SD飛龍の拳列伝EX	カルチャーブレーン	5,800円	格闘ACT	
未定	学級王ヤマザキ（仮称）	セガ	未定	未定	
未定	機天烈少年'S（キテレツボーイズ）（仮称）	セガ	未定	未定	
未定	Balders Gate －バルダーズ・ゲート－	セガ	未定	A・RPG	通信
未定	★戦国 TURB Fanfan I♡me Dunce－doublentendre	NECホームエレクトロニクス	未定	ファンディスク	VM
未定	リング（仮称）	角川書店/アスミック・エース エンタテインメント	未定	ADV	
未定	SNK VS. CAPCOM	カプコン	未定	対戦格闘	
未定	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦格闘	
未定	飛龍の拳列伝（仮称）	カルチャーブレーン	未定	格闘ACT	
未定	ゴーレムのまいご	キャラメルポット	未定	A・PUZ	
未定	トリップトラップ	キャラメルポット	未定	ADV	
未定	グランディアⅡ	ゲームアーツ	未定	RPG	
未定	鄭問之三國誌	ゲームアーツ	未定	SLG	
未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	育成SLG	VM
未定	アイドル雀士を作っちゃおう♡	ジャレコ	未定	麻雀	
未定	Warrz（ワーズ）	ショウエイシステム	未定	RPG	通信
未定	シェンムー 第二弾（仮称）	セガ	未定	FREE（※1）	
未定	Project ARES（仮称）	セガ	未定	RPG	
未定	ALU GU LATE（アルグレート）	TAKUYO	未定	S・RPG	VM、通信
未定	スーパーロボット大戦（仮称）	バンプレスト	未定	未定	
未定	はるかぜ戦隊Vフォース　－翼の向こうに－（仮称）	ビングキッズ	未定	S・RPG	
未定	紫炎龍2（仮称）	童	未定	SHT	
未定	ダイナマイトロボ（仮称）	童	未定	ACT	
発売検討中					
未定	NFL 2000（仮称）	セガ	未定	SPT	
未定	NBA 2000（仮称）	セガ	未定	SPT	
未定	READY2 RUMBLE BOXING（仮称）	セガ	未定	SPT	

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です

ハードウェア（周辺機器）

日	製品名	メーカー名	価格	ジャンル
99年内				
未定	つりコントローラ	セガ	5,800円	入力装置
未定	Zipドライブ（仮称）	セガ	未定	記憶装置
発売日未定				
未定	マイクデバイス	セガ	未定	入力装置

※つりコントローラは、現在「ゲットバス」同梱版でのみ発売中です

SEGASATURN RELEASE SCHEDULE

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
99年7月					
8日	プロ指南麻雀「兵」	カルチャーブレーン	5,800円	麻雀	
29日	With You～みつめていたい～	NECインターチャネル	7,200円	恋愛ADV	②
99年8月					
5日	ストリートファイターZERO3（ソフト単品）	カプコン	5,800円	対戦格闘	4メガRAM必須
5日	ストリートファイターZERO3（4メガRAM同梱版）	カプコン	7,800円	対戦格闘	4メガRAM必須
今夏					
未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	NECインターチャネル	6,800円	SLG	
99年内					
未定	ソニック 3D フリッキーアイランド	セガ	3,800円	ACT	
発売日未定					
未定	リアルサウンド2　～霧のオルゴール～	ワープ	5,800円	ETC	②
未定	ワーズ・ワース	エルフ	未定	RPG	18推

【対応等】4メガRAM…拡張RAMカートリッジ4MB、18推…18歳以上推奨

【その他】②はCD-ROM2枚組を表します

すべてのソフトを読者のみんなで評価する!!

Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine

読者参加型企画

ドリームキャスト Weekly 読者レース

RACE.24

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのドリームキャストソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号誌面上で公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用します。それぞれ読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票しだいでオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

読者の読者による読者のためのレビュー！
すべてのドリームキャストソフトを読者のみんなの投票で評価するドリームキャスト読者レース。DC大幅値下げで、あとはソフトを買うだけ。ここのランキングで購入ソフトを決定しよう！

読者◎本命 9点 10週以上 名誉名馬 を狙え！

読者のみんなの投票で、オッズ（全投票平均点）が9点以上を連続で取った回数が10週以上続いた作品は、【読者本命】に認定。その後、20週、30週…と続け、50週（1年）以上続けると不滅の【名誉名馬】に認定だ。

オッズ表全ドリームキャストソフト

※このオッズ表は、各ゲームごとに読者の皆さん全員の投票の累計平均点を小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位とします。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2〜3カ月経ったほうが、オッズはリアルタイムに、より正確になっていきます。

6月25日現在発売済みドリームキャストソフト総本数39本

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
1	1	セガラリー2 ●セガ●'99年●1月28日発売●5,800円（VGA、通信、ハンドル対応）	RAC	9.3903
2	2	SONIC ADVENTURE（ソニックアドベンチャー） ●セガ●'98年12月23日発売●5,800円（VGA、通信、VM、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	9.34
3	3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円／7,800円<ガン同梱>（VGA、銃、ぷるぷるぱっく対応）	SHT	9.1335
4	4	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES ●カプコン●'99年3月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	9.06
5	6	ポップンミュージック ●コナミ●'99年2月25日発売●4,800円（ポップンコントローラ、ぷるぷるぱっく対応）	SLG	9.0369
6	5	総天然色立体冒険活劇パワーストーン ●カプコン●'99年2月25日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	8.9986
7	7	ダイナマイト刑事2 ●セガ●'99年5月27日発売●5,800円（VGA、VM対応）	ACT	8.875
8	8	神機世界エヴォリューション ●セガ（EPS／スティング）●'99年1月21日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）	RPG	8.6755
9	9	エアロダンシング featuring Blue Impulse ●CRI●'99年3月4日発売●5,800円（VGA、アスキーミッションスティック、ぷるぷるぱっく対応）	SLG	8.6486
10	18	ELEMENTAL GIMMICK GEAR ●ハドソン●'99年5月27日発売●5,800円（VGA対応）	A•RPG	8.6111
11	11	戦国 TURB ●NECホームエレクトロニクス●'99年1月14日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	ACT+RPG	8.5737
12	10	ぷよぷよ〜ん ●セガ●'99年3月4日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	PUZ	8.5632
13	14	リアルサウンド〜風のリグレット〜 ●ワープ●'99年3月11日発売●4,800円（VGA、VM、通信、ぷるぷるぱっく対応）	ADV	8.5172
14	15	北へ。White Illumination ●ハドソン●'99年3月18日発売●5,800円	ADV	8.515
15	12	バーチャファイター3tb ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円（VGA対応）	ACT	8.5139
16	13	ブルー スティンガー ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	ADV+ACT	8.5013
17	19	ゲットバス ●セガ●'99年4月1日発売●5,800円／9,800円<つりコン同梱>（VGA、つりコン、ぷるぷるぱっく対応）	SLG	8.4692
18	17	サイキックフォース2012 ●タイトー●'99年3月4日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）	ACT	8.4571
19	21	スーパースピード・レーシング ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円（VGA、ハンドル対応）	RAC	8.3663
20	20	デジタル競馬新聞 マイトラックマン ●ショウエイシステム●'99年4月8日発売●6,800円（VGA、通信対応）	SLG	8.3315
21	16	森田の最強将棋 ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●5,800円（VGA対応）	TAB	8.2
22	22	ペンペントライアイスロン ●ゼネラル・エンタテイメント●'98年11月27日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	RAC	8.0731
23	24	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 ●UBIソフト●'99年3月11日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）	RAC	8.0
24	26	三國志Ⅵ ●コーエー●'99年3月25日発売●9,800円	SLG	7.9166
25	25	SEVENTH CROSS（セヴンスクロス） ●NECホームエレクトロニクス●'99年12月23日発売●5,800円（VGA対応）	SLG+RPG	7.8263
26	23	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫 ●メビウス／セガ●'99年4月22日発売●6,800円（2枚組）（VGA対応）	ADV	7.8235
27	27	信長の野望 将星録 with パワーアップキット ●コーエー●'99年3月25日発売●9,800円	SLG	7.75
28	28	森田の最強Reversi ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●2,800円（VGA対応）	TAB	7.6842
29	29	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円（VGA、VM、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	7.102
30	31	湯川元専務のお宝さがし<キャンペーン期間限定販売／※期間終了> ●セガ●'99年3月20日発売●980円（ぷるぷるぱっく、VM対応）	ETC	6.8476
31	30	レッドラインレーサー ●イマジニア●'99年4月29日発売●5,800円（VGA対応）	RAC	6.8095
32	32	インカミング 人類最終決戦 ●イマジニア●'98年12月17日発売●5,800円	SHT	6.6803
33	33	July ●フォーティファイブ●'98年11月27日発売●5,800円	ADV	6.518
34	34	TETRIS 4D ●ビーピーエス●'98年12月23日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	PUZ	5.4134
35	35	麻雀大会Ⅱ Special ●コーエー●'99年3月4日発売●6,800円	TAB	5.238

発売中！近日ランクイン予定のソフト！

順位	ソフト名／データ	ジャンル	本誌の評価	全投票平均点
?	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999 ●SNK●'99年6月24日発売●5,800円（ネオジオ・ポケット対応）	ACT	7.33	?
?	ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜 ●セガ●'99年6月24日発売●5,800円（VGA、VM対応）	SPT	9.0	?
?	首都高バトル ●元気●'99年6月24日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく、通信対応）	RAC	7.66	?
?	生体兵器エクスペンダブル ●イマジニア●'99年6月24日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	SHT	7.0	?

※今現在投票可能なタイトルは、ここのリストに載っている発売済みソフト39本です。読者レースへの参加に際しては、発売前のソフトへの投票、規定本数<最大5本まで記入可>をオーバーした投票、また組織票が判明した場合等、そのハガキのすべてがボツになってしまいますので、十分注意してください。

★最新周辺機器紹介 広がるVMシリーズ。ガメラ、ようやくランクイン

15着 NEW HARD ガメラドリームバトル



セガ／'99・3・25／2,980円／ビジュアルメモリ兼携帯ゲーム

全投票平均点 6.375

本誌の平均点 ―

数多くの種類が出回っている携帯ゲーム市場のことを考えると、これは残念ながらそんな中でも特に単調で、奥が浅いものに分類されるように思える。ソフトに付いてきたおまけだったらまだしも、商品としての内容がこれでは……。怪獣の進化にしろバトルにしろ、とにかく単調で飽きが来るのも早い。「殿堂」もいいけれど、もっと育成部分を掘り下げてほしかった。これなら「ゴジラ」「ガメラ」「モスラ」の3タイトルをひとつにまとめてもよかったのでは。（東京都・野村武揚・23歳）ゲームとしては「モスラドリームバトル」と基本的に同じ。しかし、なぜメニューからメモリ管理モードが消えているのだろうか？　ドリームキャストマークが付いているだけに納得できん。他のメモリとまぎらわし過ぎる。（千葉県・成瀬智幸）

○対抗馬紹介 着実にオッズをアップさせている新作2本。今週は？

7着 前回7着 ダイナマイト刑事2



セガ／'99・5・27／5,800円（VGA、VM対応）／ACT

全投票平均点 8.875

本誌の平均点 8.0

数多くのアイテムを使用できる3Dアクションゲームとしては、カプコンの「パワーストーン」に近いかも。この2タイトルの大きな違いは、「対戦」でないところ。「刑事」はストーリーを追うタイプであるためにアイテムの持ち越しができないことが気に入らない人も多いようだが、バランスを考えれば仕方ないと思える。以前掲載されていたコメントを見ていると、「オリジナル要素が少ない」という意見が目立ったようであるが、個人的にはそうは思えなかった。本編はオリジナル以上の高い移植をして、懐かしのアーケードゲーム「トランキライザーガン」をミニゲームとして収録。さらに、「刑事の素」を使ったおまけや、「1」のキャラクターまで登場、操作までできる。これで、オリジナル要素が少ないと言うのはちょっと。また、「オリジナルステージが欲しい」という意見もあったが、あまり無理を言っちゃいけないものだと思う。そもそも「オリジナル要素」とは、メーカーのサービスであり、むしろ「完全には移植できなかったごまかし」だと思うし。まったくないならまだしも、これだけ盛り沢山であるんだから。（岐阜県・高木彰・34歳）

10着 前回18着 ELEMENTAL GIMMICK GEAR



ハドソン／'99・5・27／5,800円／A・RPG（VGA対応）

全投票平均点 8.6111

本誌の平均点 8.33

3Dポリゴンが主流の中、2Dで新鮮味を感じられる1本。レベルアップの必要がなく、アイテムを集める度にパワーアップする楽しみがあってよい。それに、ボス戦などの要所の3Dもイヤミがなくスッキリしているのだ。世界観もBGMもいい。久しぶりにワクワクするソフトに出会えた。もし続編が出たら、そのときも必ず買うと思う。（大分県・うずら・27歳）何だか地味な感じがあるが、グラフィックはキレイだし、謎を解いていく過程が面白い。今までのドリームキャストにはなかった、腰を据えてじっくり取り組めるタイプのゲーム。難点はセーブポイントが少な目なことと、歩くスピードが遅めでイライラすること。（東京都・鈴木晃士・23歳）入手したアイテムを駆使して、遺跡の謎を解いていくのが楽しい。アニメとCGのムービーもイイ感じ。不満点は、ダメージのバランスが悪いと思うところ。（徳島県・猪井俊輔・16歳）2Dと3Dがうまく調和していて、画面を見ているだけでも面白い。謎解きも、誰でも少し考えるだけですぐに解けるレベルだし、アイテムを集めるのもイイ。よくできたアクションRPGだと思う。（茨城県・大嶋洋平・14歳）

オッズ表ドリームキャスト寸評

新価格でハードを買ったらソフトをどんどんチェック!!

新価格になって、グッと買いやすくなったドリームキャスト。ここを読んでいる人の中には、新DCユーザーの人も多いのもしれないね？　読者のみんなのプレイした満足感をもとにした、この読者レースのランキングは、きっとみんなの役に立つはず。これから新作ソフトも続々登場するから、既存ユーザーも注目だね！



「ソニック」は9点台・読者本命20週を獲得！

「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「むむ？　なによ？　ハチ」「いやいやいや……。今回はハマったんだな。ソフトカタログ。でもいいデキになったんじゃないかな。んん？」「ぬ……。確かによく頑張ったの。ありゃ、そのまま1冊の本にしたいぐらいじゃ。年末までにソフトが100本出たとして……うー、ま、33ページぐらい追加して、裏技も同じぐらい増えて……と」「なははははは。……かっ、帰らせてもらうんだなっ、たいちょう（笑）」「……むむ？　惜しいの」

発売中周辺機器情報

ソフトを買った後は、どんな周辺機器を用意すればいいのかな？ 読者のみんなの評価の上位のモノからチェックしてみたぞ。ぷるぷるぱっくは唯一の「読者本命」周辺機器だ。

1着 前回1着 ぷるぷるぱっく

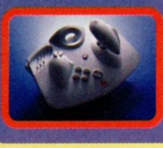


セガ／'99・3・4
1,800円／振動パック

全投票平均点	9.3243
本誌の平均点	—

電池も必要ないし、震え具合も多彩で、ゲームにあった震え方をしてくれるのもスゴイ。その上、価格設定も低めなのもウレシイ。対応ソフトも続々発売され、これからもたくさん出るので、ドリームキャスト1台、いやコントローラ1つにつき1個買ってもいいかも。（兵庫県・井垣幸佑・16歳）

2着 前回2着 アスキー・ミッションスティック

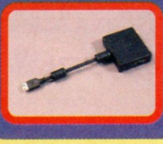


アスキー／'99・4・22／7,600円／アナログスティック

全投票平均点	8.8666
本誌の平均点	—

あらゆる機能を備し、まるでコクピットで操作しているような感覚が味わえる。この機能を活用するためにも、7,600円を無駄にしないためにも、「エアロダンシング」だけに終わらず、これから発売されるすべてのフライトシミュレーションゲームに対応してほしい。（埼玉県・辰富克彦・27歳）

4着 前回4着 ドリームキャスト・VGAボックス

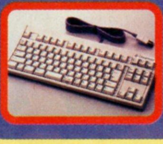


セガ／'99・1・14／7,000円／モニター接続キット

全投票平均点	8.6231
本誌の平均点	—

ちょっと高価だけれど、VGAを使ったゲーム環境の素晴らしさを考えたら、ぜひ買うべきだと思う。7,000円の投資もその満足度と比べたら無駄にはならないだろう。ソフトのほうも、できればこれから発売されるすべてのゲームをVGA対応にしてほしいくらい。（大阪府・石倉康治・33歳）

10着 前回10着 ドリームキャストキーボード



セガ／'98・11・27／4,500円／キーボード

全投票平均点	8.0505
本誌の平均点	—

ドリームキャストを存分に遊び倒すとしたら、インターネット機能を利用しない手はない。また、そのインターネット機能を存分に使うために、この「キーボード」が必要不可欠。通信対戦やホームページだけでなく、メールやチャットにもと用途はたくさんある。（神奈川県・秋元祐司・19歳）

オッズ表ドリームキャスト周辺機器&その他

順位	前回	周辺機器名／データ	全投票平均点
1	1	ぷるぷるぱっく ●セガ●'99年3月4日発売●1,800円	9.3243
2	2	アスキー・ミッション・スティック ●アスキー●'99年4月22日発売●7,600円	8.8666
3	3	超発明BOYカニパン あそんでキッドDCDC（デシデシ） ●セガ●'99年4月22日発売●2,980円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	8.75
4	4	ドリームキャスト・VGAボックス ●セガ●'99年1月14日発売●7,000円	8.6231
5	5	アーケードスティック ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円	8.5889
6	6	レーシングコントローラ ●セガ●'99年1月28日発売●5,800円	8.5448
7	7	つりコントローラ ●セガ●'99年4月1日発売<現在ソフト同梱版のみ>●単品予価5,800円	8.3898
8	8	ドリームキャストガン ●セガ●'99年3月25日発売●3,000円	8.3521
9	9	ドリームキャストコントローラ ●セガ●'98年11月27日発売●2,500円	8.2107
10	10	ドリームキャストキーボード ●セガ●'98年11月27日発売●4,500円	8.0505
11	12	ジャイアントチャンネル ●セガ●'99年5月20日発売●2,980円（ビジュアルメモリ兼携帯ゲーム）	8.0
12	11	ビジュアルメモリ ●セガ●'98年11月27日発売●2,500円	7.922
13	13	ポップンコントローラ ●コナミ●'99年2月25日発売●4,990円	7.6615
14	14	ドリームパスポート ●セガ●'98年11月27日発売●本体同梱（非売品）	7.3108
15	新	ガメラドリームバトル ●セガ●'95年3月25日発売●2,980円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	6.375
16	15	モスラドリームバトル ●セガ●'98年12月23日発売●2,980円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	6.7222
17	16	あつめてゴジラ〜怪獣大集合〜 ●セガ●'98年7月11日発売●2,500円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	5.6329

※周辺機器への投票は、基本的に操作性や使用感など、評価の対象となる周辺機器を投票してください。S端子ケーブルなどのケーブル類などは、投票があっても掲載しないことがあるので要注意（※ただしカウントはしています）。

場外馬券場 夢 馬主の声

●3つあるビジュアルメモリがすべて電池切れになった。全部で6つの電池が必要。ちょっとイヤかも。（東京都・植松茂・31歳）

●サムシング吉松先生。ドリームキャストのシーマン限定モデル販売を祝して、キャス子もシーマンにしてみますか？（大阪府・小川明宏・26歳）

●ハッキリ言っておこう。DCカードはドリキャスカードじゃないし、ドリームネットもドリキャス関係ではない。（埼玉県・達富勇弥・16歳）

総評 来週からは新作ラッシュ！

ドリームキャストもセカンドフェイズに突入!! 夏に向けて新作ソフトもこれから続々と出てくるぞ!! ドリマガ読者レースも、それに合わせて次号からパワーアップ！ 新作ソフトのチェックは、ここを見ればOKなのだ!! 次号は7月9日発売だぞ!!

↓応募方法はこちら！ 当面はセガサターンも受付け中!!

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名に（※正解者多数の場合は抽選で）、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週も「ストリートファイターZERO 3 サイキョー流道場」の予想をしてもらおう。この作品は、ドリームキャスト読者レース初登場時に、何着で登場するかな？ 右の例のように書いてね。

今週の着順予想 引き続き「ストリートファイターZERO3サイキョー流道場」は何着だ？



【隊長さんの予想】最近は新作も粒ぞろい。6着あたりに落ち着くかの？
【ハチの予想】僕はちょい上の5着でいくんだな。

6/25号 当選者 6/25号着順予想「超発明BOYカニパン〜暴走ロボトの謎!?」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインし次第発表しますのでしばらくお待ちください。

オール読者レース 参加者大募集中！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス！

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週も新作「バギーヒート」の予想をしてもらおう。この作品のドリームキャスト読者レース初登場オッズは何点かな？ 右上の例のように書いてくれ。

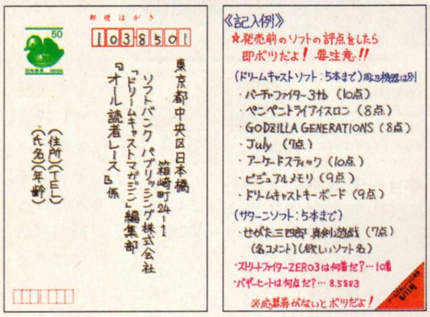
今週のオッズ予想 引き続き「バギーヒート」は何点だ？



【隊長さんの予想】えぇと。これはそうやね。7.8957とかでどうかの。
【ハチの予想】ボクはちょっと上の8.0492とかで。

6/25号 当選者 6/25号オッズ予想「生体兵器エクスペンダブル」はまだオッズ表に入ってきていないため当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインし次第発表しますのでしばらくお待ちください。

ハガキの書き方



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用アーケード・スティックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト（セガサターン、ドリームキャストどちらでも可）1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券（P.13の右下のモノを使用のこと）を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ（発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、周辺機器も随時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内でするよ。今号の締切は7月8日（当日消印有効）だ。

毎週の特別プレゼント！

アーケードスティック&VM（ビジュアルメモリ）



ドリームキャストユーザーなら、持っていても損はしないこのセット。今週も、第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった全応募者の中から抽選で5名様に、ラストチャンスがあるからね。ドンドン送ろう！

6/25号 当選者 最後は、6/25号応募者プレゼントの発表だ。今週は、神奈川県・吉田宏君、東京都・黒崎友孝君、静岡県・宮田達也君、愛知県・金井武子さん、大分県・新井栄司君の5名に決定だ。おめでとう。プレゼントが届くのを待っててね！

「たいっちょー!!」「はいはい、なんですか？ ハチさん」「むむ？ のんきなんだな、隊長は。次号はドリマガちょっと早い夏休み（笑）。だから次号の発売は7月9日になるんだな」「おお……。そういえば……。ま、7月は金曜日が5週間あるしの。妥当なセンなんじゃが。心配せんでも、まだまだワシらは週刊誌（笑）」「たいちょう……あんまり、○者にムチ打つ行為はどうかと」「あー、まったくその通り（笑）。で、次号ドリマガは体験版がまたもや付くのじゃ」「へー」「しかもしかも、その次の体験版も早くも決定！ いやー、付けますよ、ソウルキャリバー。ちゃんと遊べるヤツ」「ややや、やったー!!」「しかもその号の体験版は、それだけじゃないのじゃ。もう、ものすごいことになっとるよ!!」「おおおお？ なんすかね、スゴイことって」「たぶんゲーム業界初（……だよな？）の○○○!!」「ええええええーっ!!」「夏は暑いぞ……じゃないや（笑）、ドリマガは熱いぜ!!」「熱いっスー!!」

オール読者レース応募券 7/9・16号

WEEKLY 発売直前のドリームキャストソフトはこれで完全チェック!!

Dreamcast ドリームキャスト ソフトレビュー SOFT REVIEW

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のドリームキャスト新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。

- ●1〜2……製品レベルではない。
- ●3〜4……あまりいい点がなく、不満点が目立つ。
- ●5〜6……不満点が目に付くが、いい点の方が目立つ。
- ●7〜8……自分なら、このソフトを買って遊びたい。
- ●9〜10……このソフトは買い! 他の人にもオススメできる。

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー ●REI ●出口かおり

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー ●まさ ●サマライ籏野

ゲストライターズ

ドリマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今週のメンバー ●いしぱん ●なかしん

6月25日〜7月8日
▼発売予定ソフト

ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場

7月8日発売



●カプコン●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(対戦格闘)
●無限コンティニュー制
●1〜3人用(対戦)
●VGA対応/ぷるぷるぱっく対応/通信対応/アーケードスティック対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 9.0

サイキョー流道場に入門!



業務用に新キャラクターを加えた家庭用究極版「ZERO 3」。DCならではの「ネットワーク」のほか、「ワールドツアー」「段位認定戦」等、充実したモード群も魅力。

Vol.22 129Pへ

オリジナルモードに満足!

キャラクターの動きやゲーム画面、それに操作感の満足度は言うに及ばず、DC版オリジナルモードも充実している。世界を旅しながら自キャラを育てていく「ワールドツアーモード」は、いささか中だるみする長さだが、家庭用でセーブしながら長く遊ぶというコンセプトにはピッタリ。しかし、インターネットを使った遊びに期待していたのだが、通信対戦ができるわけではないのが残念。パソコンで接続しても掲示板やランキング表などは読み書きできるんだけど。ぜい沢かもしれないけど、通信部分のコンテンツはちょっと物足りない。その他は満点に近い。 (REI)

9

「通信」という言葉に弱いアナタへ

コンシューマ版では後発となるぶん、単なる移植では済まされない感のあったDC版「ZERO3」ですが、その願望を満たす結果に仕上がっていると思います。他機種版の良い部分を残しつつも、新しい要素が加わっているので、新規ユーザーはもちろん、他機種版をプレイした人でも十分楽しめるでしょう。「ワールドツアーモード」の強化や通信機能を使ったゲームモードの導入といった、家庭で楽しむユーザーを考えた作りには好感が持てます。ぜい沢を言わせてもらえば、通信対戦機能も取り入れてほしかったのですが。このシリーズが好きで、かつ電話回線が使える人は買いでしょう。 (まさ)

9

俺も強くなりたかったさ、リュウみたいに

「俺ってライトユーザーなのかなぁ」なんて思ったよ。だって、こんな具だくさんのプレイモード、俺には消化できないっすよ。しかも、格闘部分のアーケード版との違いなんてわかるわけがない! でもって、シビレたのが“オレIZM”。やっぱさ、男なら一度は武者修行に出たいじゃない? 「ワールドツアーモード」で、格闘の旅に出て、オリジナルの技をあみ出して凱旋……いいね、“オレIZM”。……とまぁ、ちょっと言い過ぎたけど、要はゲームはしっかりできてるってこと。あとはプレイヤーがのめり込めるかどうかだろ? (いしぱん)

9

バギーヒート

7月8日発売



●CRI●5,800円(全年齢推奨)
●RAC(オフロードレーシング)
●バックアップあり
●1〜2人用(対戦)
●VGA対応/レーシングコントローラ対応/ぷるぷるぱっく対応/通信対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.33

ドライバーデータを育てよう



グラフィックや挙動等、リアルさを追求したオフロードレースゲーム。プレイヤーの走りをAIに記憶させオートパイロットを楽しめる「ドライバー育成機能」を搭載している。

Vol.22 118Pへ

マニアックな世界だよねぇ

グラフィックもきれいだけど、何よりダイナミックでカッコいい! 従来のレースとはハンドリングもシフトチェンジも勝手が違うから、何の予備知識もなく走り始めるとまず完走できない(笑)。でもタイムアタックを重ねて、チューンナップのコツもつかめてくると、がぜん面白みが増してくる。バックギアにも慣れてくれば、難しいと思えたコーナーもそう負担でなくなって、気分はもうガンガンイケイケ状態。派手なジャンプを楽しむもよし、ドリフトで遊んででもノーマルなら楽勝さ! でも女の子はこのテには馴染みが薄いからなぁ。 (かおり)

9

並のレースゲームじゃ物足りない人へ

基本的に車のコントロールが難しい。というのも、車の走行データ(重量、排気量等)を基に、挙動をシミュレートしているので、そのぶんコントロールも正確でなければいけないせいだろう。よく言えば“本物志向”なのだが、ちょっと難しいかも。もちろんグラフィックも美しいし、凹凸があれば豪快にジャンプするが、やはりシビアな操作が必要なせいで、そこにダイナミックさや爽快感をあまり感じられないし。ダートを勢いよく走る、みたいなのを期待して買うとがっかりしてしまうかも。簡単なレースゲーじゃもう物足りない!! という人なら手応えあると思うけどね。 (サマライ)

7

長く楽しめるソフト

全体的に良くできてます。バギーの挙動(プロドライバーのお墨付き)とか、マシンごとの性能差がしっかり反映されているところとか、細部まできっちり作られているなぁという感じです。「ゲーム」というよりは「シミュレーター」よりなので、はっきり言って敷居は高い。最初のうちはバギーを思うように操作できません。スピード感や爽快感もそれほど感じられません。が、結局このへんは開発サイドがこだわった結果だと思うので、僕はあまり気にはならなかった。硬派な作りのものが好きな人なら、間違いなく長く楽しめるソフトだと思います。ドライバーを育てるAIモードもあるし。 (なかしん)

6

レビュアー紹介

このレビューを書いている人はどんな人? そんな疑問を持った人は、ここをチェック! レビュアーのコノミがわかるぞ。

まさ
格ゲー大好きのライターです。腕前は猿級。XBANDのような通信対戦を望む今日この頃ですが、カプコンさんここはひとつ、「3rdストライク」の移植と共に通信対戦機能をぜひ!

なかしん
はじめまして。なかしんです。焼き肉が大好きです。ていうか、肉が大好きです。朝カレーも大好きです。でもトマトとアドベンチャーは大嫌いです。

サマライ籏野
今年の夏は、野外や大きなイベントが目白押しで、今から楽しみ。仕事も忙しくなるけど、とりあえずWIREは行きます。

いしぱん
たまに1人になりたくなる。でもそうすると、いろんなことが脳裏を過り、よからぬ考えを生み出してしまう。「宝くじ3億円当たったぜ〜Zzz」←寝てるだけかい!

REI
しばらく格闘ゲームを遊んでいなかったけど、「ZERO3」で再び開眼。ゲーセンでまた修行に励もうと決意したのだった……。

ドリマガプロレス班 Presents! 巻頭企画 炎の

新日本プロレスVS全日本プロレス開発者特別対談 決



「ジャイアントグラム」と「闘魂烈伝4」――この夏のドリームキャストをアツくするプロレスゲームの開発者同士がガチンコ全面対談！ 彼らがプロデュースする両タイトルの展望とプロレスゲームへの想いを熱く語る。「闘魂烈伝4」の驚くべき新事実も発覚!?

開発最前線が語る“新時代のプロレスゲーム”

プロレスファン以外にも遊んでほしい

――「ジャイアントグラム」が完成して、現在の心境はいかがですか。

安保　私は……休みたいですねえ、そろそろ（笑）。「ジャイアントグラム」はドリームキャストで一発めのプロレスゲームなのでかなり力を入れました。スタッフ一同入魂のゲームとなったと思ってますので、ぜひ遊んでいただきたいですね。

西村　もうNAOMI版が世に出ているんですけど、これからドリームキャスト版が出れば、ドリームキャストで育てた育成レスラーをアーケードに持っていけるんですよ。その動向がちょっと気になりますね。けっこう自信あるものになってるんで、楽しみです。

――「闘魂烈伝４」の方は今まさに佳境だと思いますが……。

北澤　はい。今日も寝てません（笑）。

安保　いや、寝ていなくても明日楽しみにしてるんじゃないですか（対談の翌日は全日本プロレスの６・11武道館大会。三沢選手VS小橋選手の三冠戦が組まれていた）。

松崎　実は内心嬉しいみたいなんで。

北澤　ひと月ぶりの休みをそこにぶつけていきますからね。

――開発はどの程度進んでいるんでしょうか。

北澤　やっとデータを全部入れ終わりまして、今はバランス調整と、それら１つ１つのチェック中です。

松崎　あとはこれをどれだけ多くの方々に見ていただいてやっていただくかですね。先日も大阪のイベントで試遊台を置いたんですけど、やっぱり一生懸命やっているのはマニア層なんですね。なので、今後はアベックで来てキャーキャー言いながらやっている、そういう方にもっと見ていただきたい。プロレスって、あんまりマニアックになっちゃうよりも、今のアメリカンプロレスのウケ方みたいなのがもっと必要じゃないかなと思うんですよ。

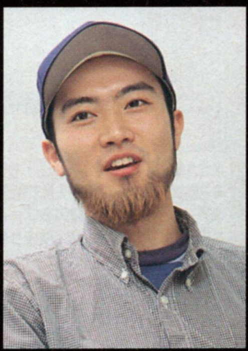
――「ジャイアントグラム」もプロレスファン以外の人がプレイすると思うんですけど、そういった人たちを楽しませる要素は盛り込んでありますか。

安保　それはもう、ジャイアント馬場選手がいますから。残念ながら亡くなられたということはありますけど、世界レベルでも、小さい子供からお歳を召された方でも、絶対に知っている人なんですよ。そこがまずゲームをやるきっかけのひとつになると思います。そして2つ目がパッと見たときに「なんかすごそうだな」っていう要素を盛り込むというところですね。技の1つ1つにリプレイであるとか、ちょっとしたアングルを変えてあげるようなカメラワークを持たせる。そういうプロレス以外の部分でも何となく触っていて「楽しそうだな」って感じてもらえるところ、そういったことを大事にしています。3点目がプロレスファンとそうでない人で真っ二つに意見が分かれる「バー

本日の対~~戦~~談カード

全日本、新日本のプロレスをドリームキャストでプロデュースする男たち。
最強のライバルを目前に迎え、今、力強く語る――！

SEGA セガ第１AM研究開発部
西村友行



「ジャイアントグラム」のNAOMI版を主に担当。ビジュアルメモリによる連動があるため、DC版との調整に苦労したとか。好きなレスラーは全日本プロレス・小橋健太。

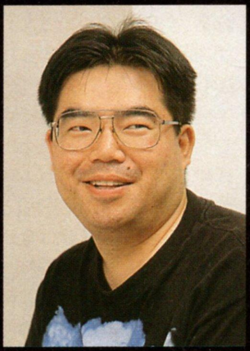
SEGA セガコンシューマソフト事業部 プロデュース2部 プロジェクトリーダー
安保秀樹



「ジャイアントグラム」の企画、ディレクションを担当。好きなレスラーがコロコロ変わる、と本人は言うが、対談に臨んだ段階では全日本プロレス・小橋健太を応援。

VS

YUKE'S ユークス 横浜開発部 プロジェクトディレクター
北澤敏彦



「闘魂烈伝４」のプランナー。好きなレスラーは新日本プロレスでは天山広吉、世界的にはケビン・ナッシュ。スティーブ・オースチンＴシャツを着込んで対談に臨む。

TOMY トミーエンターテインメント事業部 コンシューマーチャネル室
松崎浩



「闘魂烈伝４」の販促・広報・マーケティングを担当。好きなレスラーは新日本プロレス・木戸修。し、渋い……。（当然ながら松崎さんは大真面目。決してウケ狙いではない）

チャ」キャラです。これに関してプロレスファンは「バーチャキャラはいらないだろう!」っていう意見が100%に近いのかな? でもプロレスファン以外のユーザーユーザーの中には「ちょっとプロレスだからやらないよね」っていう声も多いんですよ。あのキャラクターはそういう人に向けてるんですよね。「バーチャファイターをプレイしている人」ではなくて、あくまで「プロレスファンではない人」。「バーチャファイター」ってのはあれだけヒットして認知されているゲームですし、キャラクターもよく知られている。「なんかウルフ強いんじゃないの〜?」とか、「弧円落使って空中コンボあるよー!」とかそういう意見も出るんですけど、それをきっかけとして全日を観に行くのもいいですし、プロレスにハマっていくのもいいじゃないですか。さらには新日のゲームをやりたいとか新日を観に行くとか、そういうところまで広がってほしい。この辺はもうゲームの範疇を超えた願いを込めてソフトを開発しました。

北澤　「闘魂」も、長い長いシリーズ物なんで、それなりに認知度があるんですよ。だけどやはり毎回毎回進化し続けないとプレイヤーの意見も年々厳しくなっていくんですね（笑）。それに何とか応えなければいけないという使命感を持ちつつ、今回はいろいろ苦労しました。いや、苦労の最中です。

――北澤さんが「ジャイアントグラム」で注目されたところは？

北澤　ロープが透ける！（笑）――やりたいんですけど難しいんですよ。本当によくできるなって思いました。

――あとでこっそり技術提供をしてもらうというのはどうですか（笑）。

安保　それじゃあ、ウチにも通信関係の技術提供をお願いします（笑）。

北澤　育成モードも面白いですよね。ウチのエディットは純粋に自分で好きな技でカスタマイズしていくのですが、やっぱり闘って闘って、それで自分で受けた技を覚えていく、っていうところが本当にプロレスらしいなあって思いましたね。自分で技を受けなければその技のコツがわからないという部分。その辺は「プロレスファンが作ってるな」って思うところですね。

松崎　何か愛を感じますよ（笑）。

安保　私から「闘魂烈伝4」を見ると、まあ本当にあれだけの遊びのバリエーションを考えたなって思いますね。レスラー40名以上ですか? それだけいるのも正直言って……悔しいなあ（笑）。「闘魂烈伝4」の通信対戦は、今回プロレスゲームとして初めてですしね。すごいですよ。本格的な形で通信を成り立たせているということと、思考の作りのバリエーションとか、身体のパーツのバリエーションとか。多分ウチの開発でやったら倍以上の開発期間がかかっちゃうと思いますよ。だからこれがウチのゲームが出た1カ月後ぐらいに出るっていうのは、新日とか全日とか関係なくしてプロレスファンにとってはすごく魅力的ですね。ウチらも本当は通信がやりたかったんだけどできない、っていう状況がありましたんで、今後はその姿勢を見習って、もしあれば「3」を出したいなというところですね。

――お互いがやりたかったことの補填が効いてるという感じですか。

北澤　そうですね。NAOMI版との連携もすごい魅力的ですから。たぶんセガさんもウチも同じ段階を踏んで、同じところで「どっちを選択するか」って話が出て来たと思うんですよ。「通信なのか、NAOMIなのか」って。だからやっぱり今のお互いのゲームを見ると刺激される部分がすごくありますよね。

――NAOMI版と「ジャイアントチャンネル」との連動では、ご苦労も相当あったんじゃないですか？

西村　そうですねえ、やっぱり一番心配だったのは、ドリームキャストでやったものをそのままアーケードに持って来て、ツ



「闘魂烈伝4」のレスラー数には驚かされますね

前号のおわびと訂正

前号の63ページ“プロレスゲームオールカタログ101”の表内、「全日本プロレス FEATURING VIRTUA」と「バーチャル・プロレスリング64」のスペックに間違いがありました。間違っていた箇所の訂正は右のとおりです。なお、前号のプロレス特集を保存版としてとっておきたい、という方はお手数ですが右の表を切り離してテープやのりで前号の表に貼りつけてください。サイズはモチロンバッチリで、裏側はただののりしろです。本が読めなくなることはないので安心して切り取ってください。

87	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ		
		97.10.23	5,800円	SS
88	バーチャル・プロレスリング64	アスミック		
		97.12.19	6,800円	64

※大変お手数ですが、切り離したうえ前号にお貼りください

GIANT GRAM 全日本プロレス2 in日本武道館 で新宿制覇!?



最強のレスラーを育て、街のアーケードを牛耳れ！

●セガ●発売中（6月24日発売）●5,800円
●対戦プロレスゲーム●4人まで同時プレイあり
●アーケード版との連動あり●ジャイアントチャンネル（オリジナルVM）との連動あり●VGA対応

ドリームキャスト版「ジャイアントグラム」のウリのひとつに「育成モード」という家庭用オリジナルのゲームモードがある。これは、新人レスラーを全日本プロレス所属のレスラーと闘わせて彼らの技を覚えさせ、より強いレスラーに育て上げていくというモードである。

このモードで育てたレスラーはビジュアルメモリにセーブしてアーケードに持ち込むことでNAOMI版「ジャイアントグラム」のレスラーと闘わせることができる。しかも、育成レスラーを使ってその筐体のチャンピオンを倒すことに成功すると、その筐体にはキミの育成レスラーがチャンピオンとして記憶され、次なる育成レスラーに敗れるまで君臨し続けるのだ。強いレスラーを育て上げることに成功したら近所のアーケードをそのレスラーで総ナメにし、ウワサのチャンピオンとして街に君臨することも夢ではない。しかもチャンピオンになったレスラーは通常プレイ時にプレイヤーキャラクターとして選択することができる。他のプレイヤーに強く存在をアピールできるようなレスラーを育てあげよう。普段行かない店舗へも遠征し、その地区の王者と闘ってみるのも面白いだろう。

ジツマが合うのかっていう部分でしたね。

安保　あれのチェックをしているときはすごいたいへんだったよね。

西村　そうですね。チェックもドリームキャストで作って、コスチュームはこれにして、この技も覚えさせたけど、ちゃんと出せるかどうか……。

安保　そういうこと考えると、「NAOMI版がなければもっとキャラが何人か入ったかな」とも思いましたね。本当は小川（良成）選手とかも。NAOMI版を出すっていうことは、その時点で、ある程度完成なんですよ。それと同じ仕様のもの、同じ内容のものを出さないと連動が成立しないんで。もうDC版の方は育成モードの作り込みという部分しかできないんです。あとはバグ取りですね（笑）。そこで一番悔しい思いはしましたね。「この技はやっぱり入れたい」と思ってもその技を身につけたレスラーが、モーションのないNAOMI版では動けない。それからビジュアルメモリの種類の多さに苦しみました。「なに、『あつめてゴジラ』のVMがある!?」「あー、そうか！」とかそういう世界だよね（笑）。「何だ、あの緑のVM（編注：カニパンと思われる）は！」「あー、あれチェックしてないや」とかそんなことばかり言ってましたね。

西村　差込口にぶるぶるぱっくとかを差したり（笑）。「大丈夫かな」とか、やってましたよね。

北澤　え、差し込めちゃうんですか。

西村　いや、最終的には差し込めなく、っていうかキツくなっちゃったんですけど、最初のころはもうスポスポと。

ゲームに全面協力してくれた全日本、新日本

――ゲームを作るうえで、全日本や新日本からの要望はありましたか？

安保　全日の場合は、まず「今の全日本プロレスを表現してください」と。たとえばオープニング1つ取っても、馬場さんだけを強調するようなものにはできないんですよ。なるべく全選手を出して「今の全日本を知ってほしい」ってことを言われるんです。鶴田選手なども出したかったんですが、その辺は全日さんの掲げるコンセプトというか精神というものがあるんで、それに合わせた形で開発してます。

――新日本プロレスからも何か？

北澤　いえ、こちらはかなり自由にやらせていただいています。「闘魂烈伝」のいつものスタンスとして、ユークス側からレスラーの「出したいぞリスト」をトミーさんに、かなり無理な条件を付けるような形で提出するんです。「この人たちをぜひ出したい！」っていうリストが10名単位で出るんですよ。あとはもうシリーズも重ねてきてるんで、とにかく多くの新日のレスラーを出したい……。また今回に関しては入場コスチュームを再現したかったので、実際にレスラーの方に持ってきていただく、もしくは着ていただくっていう段階を踏まないと撮影できないってことが大変でしたね。本当に無理言って何度も何度も撮影のために後楽園ホールにうかがったりとか、そういうことを踏まえて今のバージョンになってるっていう形なんですよ。後藤・小原選手がいきなり髪の毛染めちゃったりすると、そのたびに後楽園ホールに撮らせてもらいに行ったりしました。「今変えるのかい！」っていう（笑）。

安保　ウチの場合、道場での撮影は狭くて難しかったんで、リングをスタジオに運んでやったりしました。前作同様、今回もまたモーションキャプチャーを全日さんにお願いしたんです。だけどモーションキャプチャーやったときは川田選手や小橋選手が怪我していた時期だったんですよ。それでもちょっと無理にお願いしてやっていただいたりしたんで、簡単にはいかなかったですね。馬場さんなんて、急遽お願いして、武道館の試合がある日、試合が始まる前に撮ったんです。もう3〜4時間前に、武道館に機材を運んで行って、「撮れ撮れ撮れー！」って感じで（笑）。写真撮るときに合わせてスキャニング作業をやったんですけど、いざ撮ろうとしたら「高さが足りないよ」とか（笑）。もう急いで撮った思い出しかないですね。馬場さんに何を聞いたとか、どんなことをしたとかいうよりも、本当に迷惑をかけないように、そのことばっかり考えてて。馬場さんのそういった素材を、しかもそんな状態で撮らせていただいたということだけで、全日さんにはすごく感謝しています。

――「闘魂烈伝」では、みんな手作りモーションですよね。

北澤　はい。それがユークスのカラーみたいなものですから。資料さえあれば何でも作りますという感じですね。

――セガさんの方から「闘魂烈伝4」の動きを見てどうですか。

安保　あれすっごく人数も多いじゃないですか。全部作っているのかと思うともうすごいですよ本当に。たとえ今シリーズで3作目まであってもすごい。「ジャイアントグラム」で撮影したモーションでも加工しなきゃ使えないものはあるんで、そういう作業の大変さは実際に見てますからね。手で作るのがどれだけたいへんかっていうのもわかるんですよ。その辺はウチの開発メンバーもできればやってほしいかなー…………って感じです（笑）。

――プロレス（ゲーム）のファンは、とりあえず自分の好きな団体（ゲーム）以外もチェックするのが常ですが、開発の皆さんも自社・他社に限らず、他のプロレスゲームは参考にしますか？

安保　基本的にプロレスゲームは、一通り遊びますね。ただプロレスゲームって、根本のシステムは似てても実際にプレイしてみるとけっこう違うんです。「闘魂烈伝」のシリーズであったり、たとえば他社さんのゲームであったり、いろいろプレイしてみると、やっぱり違いを感じるんです。でもどっちかというと遊んじゃう方が多いのかな（笑）。もう楽しむだけ楽しんで。「ジャイアントグラム」の場合は先ほど話した「今の全日である」というコンセプトの他に、まず操作してみて楽しいゲームかどうかという点に気を使いました。アクションさせてナンボのゲームにしたかったんですよ。別に「バーチャファイター」みたいなコマンド入力タイプにしたいわけじゃなくて、たとえ基本操作でも、プレイヤーが操作して楽しい、と



「ジャイアントグラム」にはプロレスへの愛がある



工事中
読者の皆様には
大変ご迷惑をおかけしております



ゲームで遊んだら、次は試合会場でアツくなってくれ!!

いうところに重点を置いて開発したんですよ。だから遊べば遊ぶほど上手くなる。この辺はいわゆるゲームの定石で、やった人はどんどん覚えていって、行き詰まったらまたそこで次には何かあるんだ、みたいな感じですよね。さらにまた超えていけば、「より全日らしい闘い方をオレはするんだ」とかもできますよね。また、全日を知らない人でも「全日らしい闘い方ができるように」っていうのは、かなり配慮したつもりなんですよ。ただ、そのふたつを両立させてバランスを取るっていうのはすごく難しいところでしたね。いわゆる「対戦格闘ゲーム」と「プロレスゲーム」のバランスをどう取るかっていうところです。その辺の調整は一番苦労したところですね。

――プロレスファン以外の人でも遊べる、という点は「闘魂烈伝4」でも気を使っている部分だと思いますが。

北澤　基本的に、まず触ってすぐに誰でも大技が出せるっていうのが「闘魂烈伝」シリーズの一番最初からあるコンセプトなんです。簡単に大技を出させてあげなくちゃならない、だけどそれですぐに決まっちゃうとマズいんですよね。その辺のバランス調整が最終的にいつも苦労するところなんですよ。

ゲームで先に“交流戦”が実現する可能性

――最近騒がれている全日と新日の交流の話題に関して――現実の方はとうぶん先かなと思うんですけど、ゲームの方でもやりたい、っていうのはあったりしますよね。もちろん団体さえ許せばという感じでしょうけど。

安保　まあ、それに関して当然思うところは、誰もが一緒。ファンも遊びたい、見てみたいし、我々も実現したい、っていうのが本音でして。それをどうやってやるかっていうのが問題ですよね。やっぱり最初は現実の試合が行われないとゲーム上でもやりづらい。何もないところでこっちが走っていいわけはないですからね。やっぱりいろいろな障害があるから実際行われないわけですし。あとはそのゲーム中でのバランスもありますし。

安保　実際作ってみると、それが一番困るんじゃないですかね。強さはあんまり変えちゃいけないから。

安保　その辺は一番注意しないといけないところですね。まあ実際に現実的に行われれば、ゲームの方も可能性は出るんじゃないかな？　……なんですけど、できれば先にやらせてください、全日さん新日さん（笑）。

松崎　昔のマンガではバンバン実現してたんですけどねぇ……。

北澤　ゲームセンターに行くと新日と全日のゲームが、たいてい横に並んでるんですよ。それ見ると「おお、みんな遊んでるよ」って嬉しかったですね。

安保　育成モードで付けた名前やキャッチコピーは、アーケードでチャンピオンになれば残るんですよ。デモでちゃんと「今のチャンピオン、××」って出るんです。育成レスラーは育て甲斐がすごくあると思いますよ。

――面白い仕掛けですね。

安保　チャンピオンになると、そのレスラーが筐体に残って、他の人が育成レスラーを使うとそのチャンピオンに挑戦できるですよ。街の筐体にどれだけ自分のチャンピオンが位置付けられるか、という楽しみ方ができますね（詳細はP18）。さっき聞いたんですけど「闘魂」では上位にランキングされると自分の団体が作れるとか。これはもう、「やられたな!」って思いました。

――新団体が作れるんですか!?

北澤　一応、ネット上にいくつか既存の団体がありまして、まずはそこに入門していただくんですよ。「何月何日に団体のトップ5に入ってる人には旗揚げ権プレゼント!」という仕掛けがありまして。その人にサーバの中に団体を作ってもらうんです（詳しくは左記）。

安保　さっきエディットモードを見せてもらったら、細かいですよすごく。思考バリエーションとか、もうプロレスファンもビックリって感じで（笑）。

――すごいですね。団体旗揚げの夢が叶うなんて思ってもみませんでした。

安保　きっと「独自のルール」っていうのがかなりできると思いますけど、そこら辺がどういう風に展開していくのか楽しみですよね。

西村　育成モードで新宿制圧もいいけど、団体の旗揚げもいいですね（笑）。

松崎　今後はそういう広い範囲での楽しみができるなっていうのは感じますね。普通に対戦するだけじゃない、作るだけじゃないって感じですか。

北澤　やっぱり他のハードとの連携で、そこに新しい要素が生まれてくるっていうのがすごく楽しいですね。

――時間も少なくなってきましたので、最後に今後の抱負や相手方へのエールなどをお願いします。

安保　この「ジャイアントグラム」は全日本プロレスのファンプラス、プロレスファンではない人たちにも楽しんでいただける内容です。ですからなるべく多くの人にゲームを遊んでもらって、さらには実際のプロレスの試合を楽しんでもらえると嬉しいですね。

西村　NAOMI版との連携がありますので、みんな家で育てて、新宿でも何でもどこでも制覇するようなレスラー作って楽しんでほしいなと思います。「闘魂烈伝」を作っているユークスさんも、大変とは思いますけど、チェックとか頑張ってください。

安保　それはエールなのか（笑）。

西村　いや、やっぱインパクト的に「チェック」っていうのが大変そうだなと思って（笑）。ウチも苦労したから……。

北澤　頑張ります（笑）。今回は通信対戦で遊べるように、エディットレスラーをいろいろ取り揃えています。それでぜひ自分の団体を旗揚げしてください。先に出ている「ジャイアントグラム」も全日を再現してると思うので、それを見て会場に行って、ぜひ「キョウヘイ」コールを（笑）。ゲームでコールのタイミングを熟知していただけば楽しく観戦できるはずですから。

松崎　……私は売る方の立場なものですから、まずお店の方に「ジャイアントグラム」と「闘魂」を並べておいてくださいと言いたいですね。皆さんも言ってましたけど、こうやってゲームからでもプロレスに興味を持っていただいて、ぜひ会場の方で見ていただければ嬉しいです。

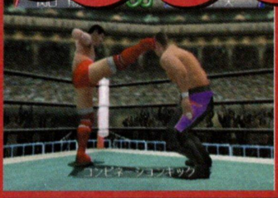
新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 で団体旗揚げ!?

自分の団体を設立!!

この対談中、「闘魂烈伝4」に搭載されたレスラーエディットモードに関連する素晴らしい情報が明らかになったため、ここに詳細を記しておこう。

「闘魂烈伝4」のレスラーエディットで作成したレスラーは、ドリームキャストを電話回線につなぐことで遠くのプレイヤーと通信対戦を楽しむことができる。そのためには、まずメーカーが用意する“団体”に所属することが先決だ。団体に所属したレスラーは、その団体の中のライバルたちと競い合い、団体内でのランキングを手に入れる。その中でもトップ10やトップ5など、高ランクに位置している者には、他の団体のトップレスラーと闘う“交流戦”などの参加権利が与えられ、ときには自分で“団体”を旗揚げする権利までもが与えられる。

自分の団体を旗揚げしたら、まずはその団体の名前と、所属選手を増やすためのキャッチコピーを付ける（○○の同志よ来たれ！　みたいな）。そして何と、“まずは手四っからスタート”“ガチンコ反対”のように団体の規則を設けることができるのだ。キミが最高と信じるスタイルの団体を創り上げろ！



キミの創った団体は、どんな試合を見せてくれるのか。

●トミー●7月22日発売予定
●6,800円●プロレス●4人まで同時プレイあり●ぷるぷるぱっく、通信対応

Dreamcast特報



スタートダッシュで差をつけろ！

GIANT GRAM
全日本プロレス2 IN 日本武道館
ALL JAPAN PRO.WRESTLING 2

Special 特報 Report!

●セガ●発売中（6月24日発売）●5,800円
●対戦プロレスゲーム●4人まで同時プレイあり●VGA対応
●アーケード(NAOMI)版との連動あり
●ジャイアントチャンネル（オリジナルVM／5月20日先行限定販売）との連動あり

王道の攻略ついに開始！

奇しくも本体の値下げと同日に発売された「ジャイアントグラム」。今週から攻略を始めていくので、期待してくれ！ そして攻略希望の多かった「ジャイアントチャンネル」を満を持してお届けしよう。持ってない人はソフトからダウンロードせよ!!

開幕戦を制し王者の道をひた走れ！

ついに家庭で「ジャイアントグラム」を楽しめる日が来た。CPU対戦や友人との死闘（対戦）はもちろん、観戦モードや、自分のレスラーを鍛える育成モードなど、楽しさ盛りだくさんの内容だ。

今回は、対戦をする時の基本となるシステムを解説したうえで、プロレスを楽しむには必要不可欠な試合の流れと組み立てかたを説明していこう。



どこでどういう技を使えばいいのか？ という疑問にも素早くお答えしていく。大技を使うタイミングを知っておこう。

何が何でも勝つという対戦ゲームではなく、魅せて楽しく勝つという、プロレスゲームを目指して闘いたい。



勝負の行方は、この3すくみから生まれる

"打撃""つかみ""投げ"をそれぞれボタンに割り振り、簡単なキー入力との組み合わせで技を出し、これらを互いに出し合うことで対戦する、というのがこのゲームの大まかな進め方。右の図では、まるでジャンケンのような、3すくみと呼ばれる闘いのシステムと、技を出し合ったときに生じる有利・不利、狙いどころを説明する。

打撃

投げようとしている相手にはめっぽう強く、無理矢理潰すこともできる。技の種類が多いうえにリーチの長さはさまざまだが、当たることで有利な状況に持っていくことができる技もある。コンビネーションは、打撃ボタンを押す回数とキー操作によって使い分けよう。



決まったときのダメージも技によって変化。リーチも違うので使い所に注意。

POINT
攻撃をかけるタイミング

攻撃は、打撃技を弾いたり、防いだりしたあとに仕掛けていくといい。そうすることで相手よりも少しだけ素早く技を出すことができる。また、相手を引き起こしたあとや、相手の攻撃が空振りした直後に技を狙うのも強力だ。効率よくダメージを与えていこう。

×○ ○×

つかみ

つかみ自体に攻撃力はないが、ここからさまざまな大技を狙うことができるのだ。



"つかみ"は相手のどんな打撃技でも無理矢理つかんでしまう。もちろん、コンビネーションの途中に割り込んで使うこともできる。つかんだあとは、そのまま投げ技を狙ってみたり、相手のサイドやバックを取って、攻撃することも可能だ。つかみかかる間合いも広い。

×○

投げ

相手がつかもうとしているのならば、どんな状態からでも投げ技を決めることができる。また、投げを決められる状況は、前方、サイド、バックから狙うことができる。ただしこの場合、相手に打撃技を出されていると投げることはできないので注意しよう。

懐に飛び込んで相手を投げる。予期せぬ一撃で相手の体力を一気に奪おう。



基本となるディフェンステクニック

ここで紹介される4つのディフェンステクニックは、対戦をするうえでの基本となるもの。いずれも操作は簡単だが、使うタイミングが難しいものが多い。ただし、これを使用すれば打撃技と投げ技はどちらも回避することができる。しっかり覚えて、その場に応じた使い分けができるようにしておこう。また、打撃技を回避したあとは、防いだキャラクター側が有利に攻めることができる。

耐える

相手と反対の方向にキーを入力しながらつかみボタンを押すことで、相手のどんな打撃技でも耐えることができる。ただし少量だが、ダメージ受けてしまう。また、投げ技を防ぐことはできない。



受けるとダウンしてしまう攻撃でも、このとおり根性で防ぐことができる。胸を張って耐えろ！

ブロックする

相手の攻撃に合わせて、相手に向かって方向キーを入れ、つかみボタンを同時入力する。すると、相手の攻撃をはじき飛ばすことができる。成功すれば受けるダメージは0だが、弾けない攻撃もある。



成功すると、写真のように青い稲妻のようなエフェクトが出る。失敗だとつかみモーションが。

リバーサルで投げを返す

相手が投げに入る時、一瞬REVERSALの文字が出現する。その瞬間につかみボタンを押せば、相手の投げを抜けることができるのだ。投げを抜けたあとは、かけられた技によって状況が変化する。それは有利なときもあれば、背後を取られてしまうなど不利な状態もある。また、投げ技以外にも、ダウンして起きあがるときや、サブミッションをかけたときにもREVERSALポイントが出現する。



クラッチを切り、状況が仕切り直しになる技もあれば、抜けつつ攻撃に転じる技もある。

ボタン連打でロープエスケープする

ボストンクラブやサソリ固めといった極め技は、長時間極められてしまうと関節の部位が破壊されてしまう他、ギブアップを取られてしまうことがある。もちろん、技を決められる前に抜けることができるREVERSALポイントはあるが、抜けるのを失敗すると、REVERSALの文字が点滅する。点滅時には、つかみボタンを連打することで、目の前のロープにロープエスケープをすることが可能。



ロープをタッチするまで回復し続けていなければならない。手がシビレてもガンバレ！

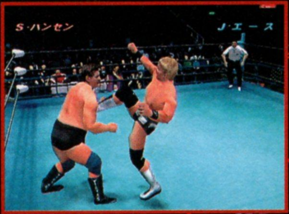
ゲームの中でも“魅せて”闘う プロレスの試合の流れ

勝つだけのプロレスは面白くない！　観客を沸かせて、なおかつ勝たなければプロレスラーではない。闘いに意味を持たせドラマ性を出すために、序盤、中盤、終盤＋αの戦い方をレクチャーしてみよう。

序盤戦

小技で牽制しつつ様子をうかがう

序盤戦は何と言っても様子のさぐり合い。初めて闘う相手なら、どんな攻撃をしてくるのか、幾度となく闘っている相手なら、その日の体調を探るくらいの気持ちで闘うようにしよう。できるだけ大技は使わず、打撃で牽制したり相手の攻撃を耐えて闘気をためていきたい。ガッチリ手と手を組み合わせる、手四つ（力比べ）から試合をスタートさせられればベストだ。



技を耐える

打撃技で牽制して、相手がその後にどのような行動を取るかを探る。そして今後の戦略を練るのだ。



大技が決まり始める

相手の打撃技を耐え、闘気を蓄積していきつつ、今日の体の仕上がりを強調していくのだ。

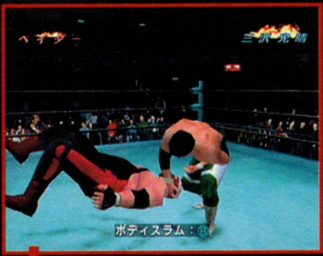


↑or↓＋つかみボタンを相手と自分が同時におこなうことで、迫力の手四つがおこなわれる。ボタン連打で勝負！

中盤戦

大技が決まってし合いが動き出す

試合も中盤戦に突入すれば、ボディスラムやブレンバスターといった技が飛び交うようになり、選手がヒートアップする。技の決まり具合から、どっちの選手が優勢に試合を運んでいるかがわかってくるころだ。また、試合の流れによっては、場外乱闘にもつれ込む時期でもある。自分の選手のキャラクター性を考えて、場外で大暴れしてみるのも面白いだろう。

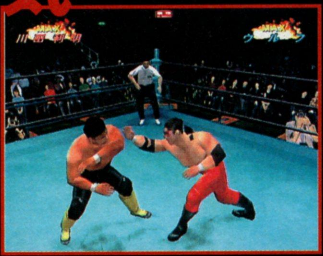


大技が決まり始める

緊張感は高まる一方だが、体の方がついてこない。大技も徐々に決まり始めてくる。ただし、必殺技はどちらも出さない。といった感じの試合展開。

気迫が充実

さぐり合いも少なくなり、両者と会場も熱気に包まれてくる。相手のスキをうかがってそろそろ大技を仕掛けていき、試合の流れをつかみたい。





場外乱闘

場外カウントがとられない全日では、場外乱闘もよくある話。体力回復で場外に出ているのもいいだろう。本物同様、凶器による攻撃はない。

終盤戦

肉体の極限！　魂の力比べ!!

体の怪我や精神状態もピークを迎え、頭の中を真っ白にしながら戦う終盤戦。決め技も徐々に飛び交い始める。しかし、いくらフォールしても3カウントは奪えない。闘志が選手のすべてを支える……。また、決まれば危険な技も、寸前のところでかわしていく。チョークスラムやストレッチプラムといった各選手の必殺技も使われ始め、試合を決めようとする姿も多い。



ダメージもピークに

体に故障箇所が目立ってくる。選手もフラフラで、魂は極限状態。相手の攻撃をどうやって切り抜けるか、試合の流れをどう変えるかを考えて闘うようにしよう。

危険な技を返していく

相手の大技を、まさかの攻撃で回避。これが勝利の口火になることもある。一撃一撃を大切にして、試合の流れを我が物にしていきたい。まだまだ逆転はできる時間だ。



気力が爆発！

まさかのフォールを返し、闘気が爆発する。その間は、フォールも決まらなければ関節技も決まらない。まさにプロレスラーの底力だ。体力の差を少しでも埋めたい。

精根尽きたところから、試合の流れが一気に入れ替わることもある。



決着 まさかの逆転！ ドラマが生まれる

長時間にわたる戦いもピークをすぎ、互いの技のすべてをさらけ出したところで、ようやく勝負の行方が見え始める。また、この辺りから大技や必殺技が次々と披露される。互いにダメージは深刻。このような精神も極限状態の中から、アッと驚くようなドラマが生まれてくるのだ。選手とプレイヤーのセンスが問われる一瞬といえるだろう。最後の闘気を振り絞れ。



必殺技を駆使して決めたときのピンフォールは爽快だ。感動の逆転劇で、長かった試合に終止符を打とう。もちろん、ファン(観客)への感謝の気持ちも忘れないように。



黄金の左腕、ウエスタンラリアットが炸裂！ 試合の局面によっては、リプレイ画面になることもあるのだ！

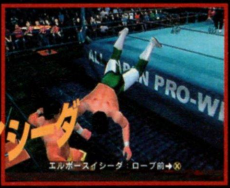
この選手でこういう試合展開をしてみよう！

大まかな試合の流れを説明してきたので、全日本プロレスの社長兼エースである三沢選手を例を取り、試合の流れとその場で使用する技をより詳しく説明していこう。自分がいつも使う選手と照らし合わせて、よりカッコよく試合を闘えるように心がけたい。



この技をこんな場面で使いたい

リング上で勢いをつけ、リング下の相手にエルボーを見舞う。ダッシュ中につかみボタンを押せば、キャンセルがかかる。



ボディスラムのような体勢から相手の頭をマットに叩きつける技。実際の試合でも、本当にピンチのときにしか出さない。



序盤

牽制としてエルボーを放ち、相手の体力を徐々に奪いつつペースをつかんでいきたい。相手の技を受けて（耐える）闘気を上げるのもこの段階。投げ技は少な目で闘おう。



中盤

ローリングエルボーやエルボースイシーダといった、強力な技を使って攻めたてよう。エルボースイシーダをキャンセル（写真参照）して、試合に余裕を見せるのも面白い。



終盤

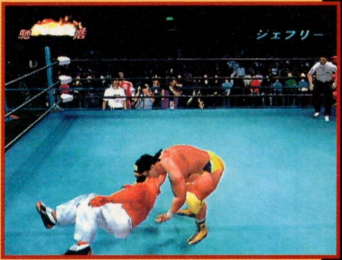
タイガードライバーを決めつつ、'91やエメラルドフロウジョンにつなげていく。それが逆転であれば理想的である。

やはり三沢、タイガードライバーは必要不可欠。1度は決めたい技だ。



ダウンしている相手を休ませるな！

ダウンしている相手にはさまざまな行動をとらせることができる。仰向けをうつ伏せに変えたり、後ろに引きずってロープエスケープをさせないようにしたり、起こして攻撃したりなど、次の攻撃につなげられる行動が多い。ただし、場外でこれらの行動をおこなうと、相手をリングに戻してしまう。



リング中央に相手を引きずり戻してから攻撃に転じるのも強力だ。関節技も狙える。

BURNINGはこうやれば出せる

気力がMAXの状態でフォールされているとき、スタミナが0でも一度だけ返すことができる。やり方は、フォールされたときに打撃、つかみ、投げ、タッチの4つのボタンを同時押しするだけ（パッドの場合はLRボタンを同時押し）。「2.8秒」以降で返すとBURNINGの文字が闘気ゲージを覆う。



カウントが3に近づけば近づくほどBURNINGの時間も長い。ただしタイミングはシビア。

育成モード 育成レスラーの能力はこうして伸ばす

VMとNAOMIの連動で話題に事欠かない育成モードだが、どうやって鍛えればどのパラメータが増えるのか悩んではいないだろうか？　そんな悩みを解消すべく、ドリマガでは育成モードの育て方を独自に調べてみた。また、ドリマガオリジナルのレスラーを作ってみた。今後の育成レスラーを作る参考にしてほしい。

POINT こんな技の覚え方

相手選手の技を練習で受けることで、育成レスラーが技を覚えるシステムになっているが、打撃技にいたっては、耐えていてもラーニングできる。ただし、打撃技を弾いてしまっては技を覚えることができないので注意しよう。



プロレスラーは、技を受けてこそ！　そして覚えた技は、次の試合から使えるようになるのだ。

スタミナゲージ

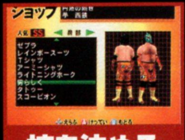
長時間戦い、かつ対戦相手に負けることでスタミナゲージが上がる。レスラーのスタミナはスタートが100で最大150まで上昇させることができる。レスラーに耐久力がつけば、倒されにくくなる。



長時間闘う

パワー

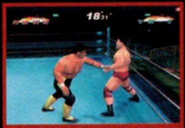
打撃技で相手を攻めれば攻めるほど、パワーのスキルが上がっていく。ただし、攻撃が相手に当るか防がせなければ、パワーは上がらない。EからSSの7段階で現在パワーは評価される。



技を決める

人　気

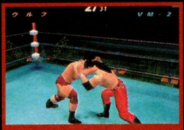
ジャイアントチャンネルで好評のミニゲーム、ジャイアントTVで高視聴率を上げると、EからSSの7段階で評価が変わり、上がることで育成レスラーに着せることができる衣装が増える。



GTVの視聴率を上げる

精　神

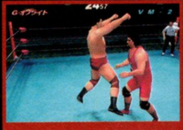
相手の攻撃を耐え続けることで、精神のスキルがアップする。精神は、EからSSの7段階で評価されるので覚えておこう。精神力の強さが今後の試合展開を大きく左右するかもしれない。



技を耐える

友　情

同じ選手と多く練習を行うことで、その選手と友情が芽生える。もちろん、それ以上に他の選手と練習すれば、違う選手との友情が芽生えるが……。タッグを組むときなどの参考にしよう。



同じ選手と練習する

得意技

覚えた技を練習で数多く使うと、10回技を使うことでレベルが1つ上がり、最大99までレベルが上昇する。そのレベルが高いと、威力はもちろん得意技として認識され、名前が表示されるのだ。



技のレベルを上げる

対戦モードで最強を目指す

ダウン後の関節技や馬乗りパンチなど、相手を倒したあとの追い打ちでダメージを奪いたい。投げ技は、抜けられにくいパワースラムやリストロックスローが強力だろう。打撃技にいたっては、リーチが長く素早いものを覚えよう。

観戦モードで最強を目指す

観戦モードは自分で操作できないので、勝つためには、①同じ投げ技を立て続けに2度狙わない②ローリングジャーマンスープレックスなどのコンボを有効に使う③コンボから鍛えていく、の3点を徹底して鍛えておきたい。

実録！芋西鉄 トップレスラーへの道程

ドリマガ編集部で、こんなエディットレスラーを作ってみました

育成レスラーがNAOMI版で使えることを知った我々は、最強のレスラー作ることに。アーケード制覇を果たすべく、最強レスラー（編注：自称。今のところドリマガ内限定です）芋西鉄を生み出した。



■アンコ型の体型に坊主頭

スタン・ハンセンを彷彿させるあんこ型の体型に、新弟子らしい初々しさの残る坊主頭がポイント。本人はマスクマンを希望していらしい。



■名前に愛を込めて

ネーミングは、貧乏な田舎から上京してきた苦労人ということをテーマにして付けられた。ハングリーにとことん強くなってほしいという願いを込めた名前だ。決して田舎に病気の母がいて……という設定はない。深読み厳禁！

■想像膨らむキャッチをつける

"円熟の熱き" 何だか中途半端に感じる名前だが、このキャッチには大きな夢があった。それは、円熟の熱きのあとのネーミングは、一流レスラーになったのちに、客に考えていただきたいという夢だ。決してノリ重視ではない。

■いざ練習！一発の痛みが勉強だ

先輩の技はどれも強烈で、体の芯から響いてくるものばかり。痛い思いをしても盗めない技は多いが、これからが勝負。



小橋さんの強烈な攻めが続く……。早く強くなりたい……。

■芋西鉄の悩みと成果

今日の練習が終わってわかったことは、先輩の選手が強すぎて歯が立たないということ。技を覚えるというよりは、スパーリングを時間内やることの方が先のようです。根性つけます。



勝てないッス



買いそこなった人は、「ジャイアントグラム」からダウンロード!!

GIANTチャンネル 勝利のススメ！

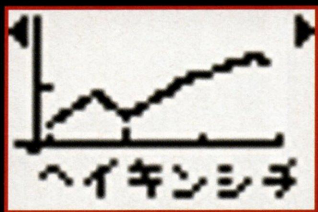
VMのミニゲームを楽しんでオリジナルキャラにコスチュームを着せよう

今回は、ジャイアントTVとジャイアントチャンネルの、2つのミニゲームも攻略していこう。ご存じのとおり、この2つを徹底的に遊べば、エディットレスラーに新衣装を着せたり、NAOMIでメタルレスラーを使える。また「ジャイアントチャンネル」を買っていない人は、ジャイアントグラムのオプションモードからデータをロードしよう。



ジャイアントTV

ジャイアントTVは、ミニゲームをクリアして平均視聴率を上げようというものだ。番組の人気が上がれば、同時にエディットレスラーの人気が上がり、着ることができる衣装が増える。また、一度増えた衣装は、視聴率が下がっても減らない。



電源を消したりミニゲームをさぼると、今まで上げてきた平均視聴率が下がるので注意しよう。

番組の総数は39種類

番組の総数は39種類あり、オンエア中のテレビ画面には時々おじゃまキャラが出現する。プレイヤーはこれらおじゃまキャラをAボタン連打で撃退し、視聴者の不快感を取り除く。おじゃまキャラを倒せば倒すほど、高い視聴率を得ることができるので覚えておこう。ただし、本作にはおじゃまキャラ以外にエキストラキャラがいて、倒すしてしまうと視聴率が下がる。



オジャマキャラが出現したときに、出現音が鳴るのも特徴のひとつだ。

ジャイアントTVは馬場さんの番組です



おじゃまキャラを見極めるコツ

同じ番組上でオジャマキャラが変わることはない。一度倒したキャラを狙い撃ちしよう。



◆やじうまくん
やじうまくんやエキストラとして出現する。丸顔がカワイイ。

◆音声さんのマイク
音声マイクやオジャマキャラとして登場する。見切りにくい。

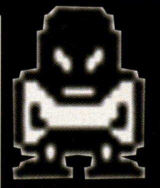
◆忍者
暗い画面では見分けがつきにくい忍者。エキストラの場合も。

◆飛行機
小さくてわかりにくい。出現音をたよりに退治していこう。

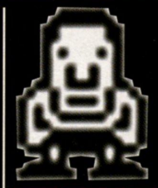


プロレスアワー

プロレスアワーはジャイアント馬場さんと、謎の覆面レスラーがジャンケンで闘うプロレスゲーム。勝てばNAOMI筐体で使うことのできるメタルレスラーが増えるのだ。ここでは、対CPU戦で有効なジャンケンの攻略法をお伝えしていこう。対戦モードも大紹介だ。



マスクマン
ジャンケンの相手をしてくれるのはこの怪しげなマスクマン。黒い覆面が特徴的だ。



馬場さん
"世界の巨人"こと馬場さんがプレイヤーキャラクター。ここでも16文キックは健在だ。

相手の手の内を知ろう

対戦で出す目を決める画面で方向キーを↓に入れると、覆面レスラーの目を見ることができる。もちろん、これを見てから戦略を練ることも。



Bボタンでスタート画面に戻れば、相手の出す目をリセットできる……。



対戦 プロレスアワー

対戦モードを選んで友達のVMと連動させれば、5回1本勝負のジャンケンで対戦することができる。また、どうしても必殺技が見たいという人は、この時に出させてもらうというのもアリだ。



自分の出す手を決めてから、友達のVMと連動する。

技をかけ合って、激しいジャンケンバトルが続く。

結果は3本取った方が勝ち。思わずガッツポーズが出る。

プロレスアワー GIANTチャンネル G・馬場技表

プロレスアワーで見ることができる技は、右の表のとおり。基本的にGとTとPを出す順番で決まっているようだ。さらに、Tが決まれば（ボディスラム）相手を気絶させて、次のターンを優勢に攻撃することもできる(必ず勝つ)。いかにTを決めるかで勝敗が分かれそうである。

脳天から竹割り	G
コンボチョップ	GG
ジャンピングチョップ	GGG
ヘッドロック	P
ハンマースロー	PT
16文キック	PTG
河津落とし	GPT
ボディスラム(orパイルドライバー)	T
パイルドライバー	TTT

（G…グー T…チョキ P…パー）

DC版新画面紹介第4弾!

New Stage……………



まずはDCオリジナルのステージから紹介しよう。"トルコの地下迷宮～死者の間"と名づけられたこのステージ、誰のために用意されたものかは明らかではない。「ソウルエッジ」からの流れか、まったく新たな人物のものなのだろうか?

3層ぐらいの奥行きを持つ背景、描きこまれたテクスチャーなどからして、まさにDCならではの豪華なステージといえる。

ここはどこ? 誰が待ち受けるのか?



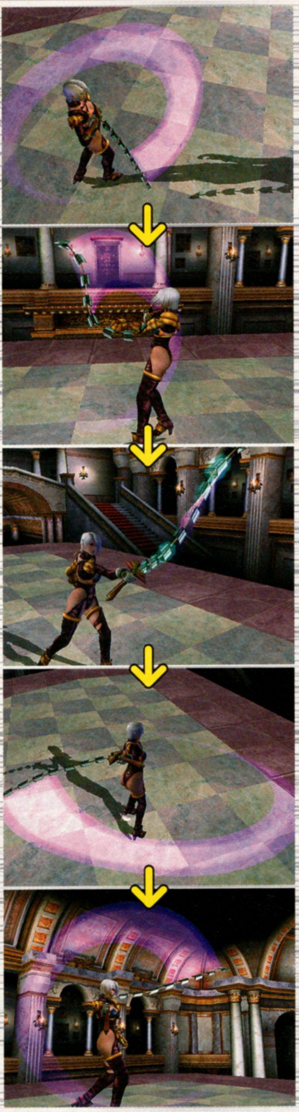
壁面を照らす明かりは地面近くにセットされ、間接照明となっている。そんなに古い建物でもなさそうだが、このステージの主は一体誰なのか?



タイムアップで体力負けを喫するミツルギ。きちんと負けポーズも再現されていることに気づくが、やはり関心はこのステージの意味するものである。さらなる追加要素に期待していいのかも!?

New "ENBU"

アイヴィー



ミツルギ



浮動小数点演算による優雅な動きの演武!!

各ゲームモードとDC版ならではの新ステージを大公開!!

発売が迫り、開発もいよいよ佳境に突入したことを示すかのごとく、ナムコより届けられた新画面の数々を一気に紹介する! あとは正体不明の新モードだけなのか、それとも発表済みのものに隠し玉があるのか?

ついに来た!!

SOULCALIBUR™

ソウルキャリバー

●ナムコ●8月5日発売●5,800円●3D武器格闘アクション●ぷるぷるぱっく、VGA対応

Special 特報 Report!

完成度 60%

新要素を含む各モードの画面を大公開!!

ソウルキャリバー

Title

DC版タイトル初公開！





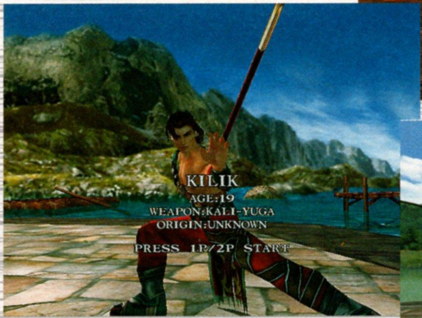
東京ゲームショウ以来、目にした人は多いが、雑誌には初登場のタイトル画面。モードはドラム式になっているので、総数は不明だ。

Character Demo

キャラクター紹介も完成！

アドバタイズデモ中に挿入されているキャラクター紹介も完成している。簡単なプロフィールだけだが、いろんなアングルからキャラクターを眺めることができる。







年齢、使用武器、出生地と簡単なプロフィールが紹介されている。1st、2ndとランダムに紹介され、モデリングをじっくり見たい人にはうれしいパートだ。

Vs Battle

家庭用ならではの対戦専用モード

ステージセレクト画面が一新！



左下に各ステージのマップが簡略化した形で表示されている。左上の「?」はランダムセレクトだろうか？　ステージの数は10個ということになるが、残りのステージは……。

ハンデセッティングも当然可能！



ハンディキャップは、攻撃時のダメージを変更する形で調整するようだ。キャラクター選択→ハンディキャップ設定→決定という流れでキャラクターを決定するようになっている。

対戦途中にポーズをかけると、この画面になる。対戦成績、ハンディキャップバランスの表示が可能。オプションメニューへの移行もできるようになっている模様。

家庭用として必須ともいえる対戦専用モード。専用のポーズメニューや、リザルトでのキャラクター選択のやり直しなど、複雑すぎず、かつ必要なものはそろっている。コンシューマ向け移植を何度も手がけてきた実績が生み出した結論だ。



VS専用のポーズメニュー

リザルト画面でキャラセレクト可能!!

K.O.から勝ちポーズへの流れも、業務用と寸分変わらぬ仕上がり。リプレイ中、業用ではカメラを自由に移動させることができたが、DC版でも、もちろん可能になっている。







対戦終了時には対戦成績が表示されると同時に、キャラクターセレクトをやり直したり、ハンディキャップの再調整が可能。いろいろ調整してベストのセッティングを出そう。

Arcade……………………

キャラクターの生き様にナマで触れられる業務用モード

スタート～戦闘開始…流れは完全再現!

業務用に準じたアーケードモード。AorB決定ボタンを押してキャラクターセレクトを終了させると、1P、2Pと順にカメラが移動しながらキャラクターの姿を捉える。ここまでの流れは完成していると言えるだろう。BGMの曲名表示までもパーフェクトな仕上がりだ。



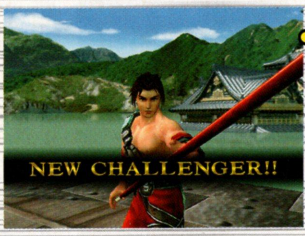






乱入対戦…………………アップ処理も完璧!

途中で反対側のコントローラのスタートボタンを押すことで乱入も可能。乱入されるとキャラがアップで表示されるところも完成している。

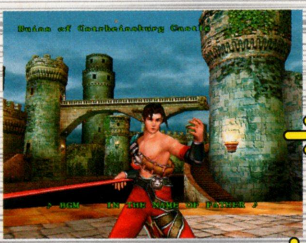


セレクターへ



バトル～勝利ポーズまで ………スムーズに進行! 読み込みも超速!?

戦いでの勝敗が決定すると、リプレイ画面、勝ちポーズへと進行していく。このあたりも業務用と寸分の狂いもなく、スムーズな進行が実現されている。業務用要素の移植はほぼ終了しているといえるだろう。











SOULCALIBUR CHECK!! エフェクトがさらに進化した!?

より多くのスクリーンショットが公開され、明らかになってきたDC版のエフェクト処理。いずれも業務用をはるかにしのぐ出来栄えで、DCの処理能力、そしてVS開発部の技術力をはっきりと誇示している。



剣の軌跡は剣の本体から流れるようなグラデーションで処理されている。アイヴィーブレードの場合、パーツも光る。

暗転エフェクトもスムーズ





ガード不能技を繰り出したミツルギだが…。ガード不能技の暗転処理もより洗練されている。

キャラクターの影



影だけを見ても、キャラクターがきちんと判別できる。

ヒットエフェクト



ヒットポイントが光源となり、光がゆっくり四方に広がるようなエフェクトが発生する。

ガードエフェクト



ガードの場合は、金属感のある直線的なエフェクトが出現。

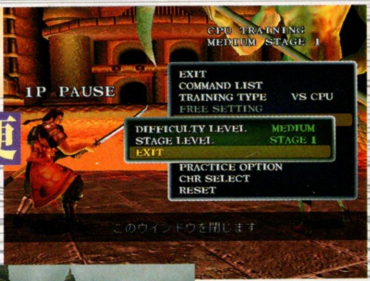


ソウルキャリバー

新要素を含む各モードの画面を大公開!!

Practice

DC/AC両対応の技表がうれしい!



ポーズメニュー変更

技の練習から、体力無関係のCOMキャラとの対戦まで可能なプラクティス。メニューも細かく作られている。



DC版

横斬りがⓍ、縦斬りがⓎ、キックがⒷ、ガードがⒶというDC版でのコマンド表記。技数の多いこのゲームで、使うボタン別、走りなどの状態別に技が整理されている点がうれしい。



AC版

同じコマンドを今度は業務用バージョンで表示してみたところ。こちらで覚えておけば、業務用でも違和感なく対戦できる。ゲームセンターでも楽しんでほしいという意図だろう。

Survival

勝ち抜け! さすれば道は開かれよう…



泣いても笑っても一本勝負!!



サバイバルモードは、1本勝負の勝ち抜き戦。負けてしまえばそれまでだ。勝利すると、次の勝負の前にはある程度体力が回復するようになっている。

負けたあとには、ソウルエッジをバックに、勝ち抜いた相手が表示される。同じキャラとの対戦は、数字で確認できる。多く勝ち抜けば何かあるか?



Team Battle

より深くゲームにハマるならコレ!



対CPU 対人

両対応のモード



チームバトルモードは、COM相手の1Pプレイと、対人で楽しめるようにセッティングされている。チームの人数もチームごとに変更可能(2P時のみ)となっている。ステージセレクトも当然可能だ。

同じキャラは重複できない!?



キャラクターセレクト画面を確認する限りでは、同じキャラを2回使うことはできないのかもしれない……。チームバトルだけに、ある意味当然といえる処置といえばそうだが。

ポーズメニュー独自のオプションが!





チームバトルモードをスタートさせてからでも、オプション項目を変更できる。ニュートラルガードやステージセレクトのON/OFFが変更可能。



どのキャラがどのキャラに勝ったのかをシンプルに表示しているリザルト画面。他にも、リングアウトの数や、プレイヤーが相手にどれだけダメージを与えたかなどの情報もチェックできるようになっている。

総ダメージ、リングアウトもチェック!!



あなたはどの「ご主人様」を選びますか？

いよいよ、プレイできる段階までゲームが仕上がってきた「B/MAD」。今回は、序盤にあたる第3章までを一気に紹介。SS版からいかに進化を遂げたのか？　システムに変更はあるのか？　などなど、気になる点をまとめてチェックしていく。ご主人様に関する情報も満載だ！





ご主人様

プリカ

いつもオチャラケているようでいて、大事なときになると毅然とした態度をとる。見た目が子供っぽいので幼く見られがちな彼女だが、内面は十分大人である。大きなロールパンのような髪型が、チャームポイント。



BLACK/MATRIX AD

ブラックマトリクス アドヴァンスト

※画面はすべて開発中のものです







第3章までのシナリオと基本システムに鋭く迫る!

「B/M」の発売から約1年。ついに、進化形である「B/MAD」のゲーム画面を初公開！　この日を待ちわびていたユーザーも多いと思うが、その期待を裏切らないグラフィックの数々に、魅了されること間違いなしだ。さっそく、入手した最新のROMをプレイしたところ、「B/MAD」では前作で指摘された「ご主人様への愛情」という、プレイヤーの感情移入の部分を強化していることがわかった。やや物足りなさを感じたご主人様との生活が、より中身の濃い、ドラマチックなものになっている。そこで、今回はそのあたりも含めて、システム解説を交えながらシナリオ部分を見ていこうと思う。

Special 特報 Report!

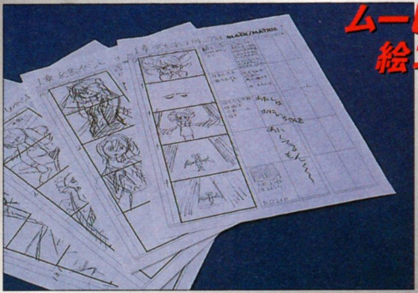
完成度65%

- ◆NECインターチャネル
- ◆9月発売予定
- ◆価格未定
- ◆タクティカル シミュレーション
- ◆1人プレイのみ

◆ONE POINT CHECK 1

アニメムービーによる演出

街に移動した直後などに挿入されるイベントシーン。これは、すべてアニメーションで展開する。魅力的なキャラクターたちが、どんな表情やアクションを見せてくれるのか、いまから楽しみ！　なお、このアニメーションパートの制作は、テレビアニメなどで活躍している「スタジオたくらんけ」が担当している。ここは、絵のクオリティには定評があるスタジオなので、きっと素晴らしい作品を見せてくれるに違いない。



ムービーの膨大な絵コンテを入手

「B/M」にあったイベントから、今回追加された新イベントに至るまで、すべてをフルアニメーションで見せてくれる「B/MAD」。同じイベントでもご主人様ごとに内容が違うので、第3章までの絵コンテだけでも相当の枚数がある。

これは驚き新？事実

選ばなかった「ご主人様」もゲーム中に登場する

「B/M」では、ゲームスタート時に好きなご主人様をひとり選択すると、ほかのご主人様は本編中に登場しないようになっていた。しかし！「B/MAD」は違う。なんと、選ばなかったご主人様も何らかの形で登場し、主人公と接触するのだ。今のところ、ROM上でそれを確認できたのはプラハのみ。彼女の場合は、敵として登場し、主人公たちを苦しめるぞ。なお、ほかのご主人様については、まだ不明。ちなみに今回掲載した彼女たちのイラストは、ご主人様として選ばなかった場合の初登場時のもの。P33の声優インタビューにも、何か秘密が隠されているかもしれないぞ!?



ご主人様
ドミナ

彼女は、他人の痛みを自分のことのように感じ、それを取り除いてあげようと必死に努力する心やさしい女性。それだけに、彼女のその清楚なイメージは、内面からくるものだと言っても決して言い過ぎではない。

ご主人様
クレージュ

ボーイッシュな外見とは裏腹に、愛する男性の前となると、非常に女性らしい一面を見せる。基本的には明朗快活を絵に描いたような性格なので、彼女と一緒にいるだけでなんだかイヤなことも忘れて笑顔になれる。

第1章 禁じられた時間(とき)の終焉

この章は、主人公がご主人様の家でリハビリ生活を送るという内容で進行する。高貴なる黒き羽を持つご主人様が、下賤なる白き羽を持つ主人公に身分を超えて愛を注ぐ……。彼女のそんな優しい姿が、なんとも愛おしく思えてくる導入部だが、その幸せな日々は長くは続かない。街を観察して再び家に戻ると、ご主人様が異端審問官から警告を受けている場面に遭遇する。主人公のことを奴隷としか見ていない彼らに責めたてられ、心を痛めるご主人様。そして、彼女は抑えつけていた感情にやがて堪え切れなくなり、ついに大罪を口にしてしまう。「私は彼を愛しています！」。

◆ONE POINT CHECK 2

ミニゲームでステータスアップ

第1章の目的は、ご主人様との生活を送ること以外に、主人公の基本パラメータを上げていくという側面もある。HP、STR、DEXといった各パラメータは、ミニゲームをクリアすることによって上昇。また、実行できるミニゲームは、右の表（一部）のように季節によって変わる。



ルールが簡単なものばかりだが、そのぶん集中力とテクニックが必要。どのミニゲームで何が上昇するかは続報を待て。

ミニゲームの種類	季　節
まき割り	すべての季節
釣　り	春　夏　秋
狩　り	春　夏　秋
料　理	すべての季節

ご主人様との療養生活

落雷によって大ケガを負い、リハビリを続ける主人公。そして、それを見守るご主人様。このふたりの生活は、四季の移り変わりによって変化していく。たとえば、彼女が「春の花はとてもキレイなのよ」と言ったとする。そこで主人公が花をつんで持っていけば、彼女は喜びキャンディーをくれる。このように、プレイヤーが起こした行動に対して、ご主人様はきちんと応えてくれるのだ。よって、この章をプレイヤーがどう楽しむかで、彼女との別れに対する悲しみの度合は、個々無限に変化するといえる。



まるで、恋人同士のような雰囲気のふたり。この家の中では、羽の色での差別など存在しないのだ。



優しさを与えてくれる彼女に、お返しに花をプレゼント。彼女にどう接するかは、プレイヤーの自由。



リハビリ中であっても、街へはいつでも自由に出ることができる。外の世界では、善悪の逆転から生まれた、価値観の違いをまざまざと見せつけられることだろう。

四季に彩られた風景

春



夏



秋



冬



ご主人様との生活において、季節は重要なファクター。春になればガーベラの花が咲き、秋になればつばきが草むらから顔をのぞかせる。ご主人様にそれらを渡せば、何かしらのごほうびがあるぞ。また、畑での収穫も季節によって異なり、それをご主人様に渡すことで料理をご馳走になれる。

第2章 明日へと羽ばたく5人の異端者

「ゴルゴダの牢獄」

異端審問官の手によって、ご主人様はいずこかへ連れ去られ、主人公は極悪人の監獄で知られるゴルゴダの牢獄へと連行された。幸せな生活を奪われ、悲しみに暮れる主人公。しかし、彼はそこで3人の男と出会い、希望を見いだす。力こそすべてだと信じるレブロブス、己の正義に偽りはないとするガイウス、そして、黒き羽を持つ大神官ヨハネ……。同じ大罪を犯した者同士が、運命に導かれるがごとく、ここに集ったのである。

其ノ壱「脱出」

3人の投獄されている牢の看守をしていたピリポは、仲間にまで弱虫扱いされる気の弱い少年。しかし、主人公との出会いが彼を変えた。強い意思と勇気。これを主人公の実直な姿から学んだピリポは、看守という立場を忘れ、牢を開放。彼らをゴルゴダの牢獄から脱出させようとする。そして、この勇気ある行動は、ピリポの体に異変を起こした。こうしてまた旅の仲間が増え、一行は次の目的地へ向かうのだった。





主人公と行動をともにする頼もしい仲間たち。いま、新しい時代へ向けての戦いが幕を開けた。



「俺はいままで自分のおこないを恥じたことはない」

疾風のガイ

ガイウス

人々から「偽善者のガイ」などと呼ばれるが、有力者の家から盗んだ金を貧しい者たちに配り歩いたことがその名称の由来だ。戦闘においては、その迅速かつ冷静な行動力を発揮し、敵を粉砕する。彼の守護神は、大地の大邪神「ミカエル」。



プラハが大勢の看守を従えて襲いかかってきた。いまのこちらの戦力では勝ち目は薄い。ヨハネの魔法攻撃に頼るしかない。

其ノ弐「煉獄煉獄、また煉獄」

看守たちの妨害を潜り抜けた彼らを待っていたのは、プラハだった。新手を前に身構える主人公であったが、ここで彼らはプラハから思いがけない事実を知らされる。彼女はご主人様と深くかかわりがある人物だったのだ。プラハに剣を向けることをためらう主人公。だが、主人公への憎悪をむき出しにして襲いかかるプラハ。主人公たちは、脱出を目前にしながら、彼女の執拗な攻撃に苦戦を強いられてしまう。ここで負けるわけにはいかない。ご主人様を救ってはじめて、彼女の愛を受け入れることができるのだから……。



戦いのさなか、プラハは主人公に問いかける。まるで、ご主人様に対する主人公の素直な気持ち、彼女を愛する心を確かめるかのように……。



レブロブス

自らの肉体を鍛えて、誰よりも強くなることが「自由」を獲得するための唯一の手段だと信じて疑わない格闘家。過去に何人もの自分のご主人様を素手で殺害しては、自分が仕える領家を変えていった。彼の守護神は、炎の大邪神「ウリエル」

隻眼の力自慢

「この俺を相手に、ひとつ腕試しをしてみねぇか?」

◆ONE POINT CHECK 3

戦闘パートの流れ

戦闘開始前は、さまざまな戦闘準備をする必要があり、また、ここでの作業が戦局を左右することも多い。魔法使用時に消費するブラッディポイントの振り分けは、魔法の使用回数に影響するのでとくに重要だ。戦闘後は、獲得した経験値を任意に配分し、キャラクターをレベルアップできるぞ。

- 出撃するユニットを決定
- ↓
- ブラッディポイント分配
- ↓
- ユニット初期位置を決定
- ↓
- ターン制バトルを展開
- ↓
- 戦闘結果表示
- ↓
- 経験値分配（レベルアップ）

第3章 いにしえの鎧が光を放つとき

「背徳の街」

プラハたちを撃退し、ゴルゴダの牢獄から脱出した主人公たち。脱獄囚として逃亡する身となった彼らが向かったのは、ヨハネが以前領主をしていたリベイラの街。この街にあるとされる大邪神の鎧を手に入れて、黒き羽の軍勢との圧倒的戦力差を少しでも補おうというわけである。街に到着したあと、街の人々から鎧についての情報を集める主人公たち。どうやら、ヨハネが言うとおり、鎧は街の奥にそびえる太陽の神殿に隠されていると見て、まず間違いないようだ。

其ノ壱「潜入」

主人公たちは、大邪神の鎧が封印されているとされる、太陽の神殿へと足を踏み入れた。案の定、神殿の内部はものものしい警備体制。一行を待ち構えていたのは、アンゲルス教団と呼ばれる狂信者集団の神官兵たちだった。彼らは、ゴルゴダの牢獄にいた看守などとは比べものにならないほど戦闘能力が高く、主人公たちの行く手を圧倒的な力で阻もうと襲いかかる。これには、さすがの主人公たちも苦戦。神殿での戦いは予想外の修羅場と化し、敵味方ともども、満身創痍となって攻防戦を繰り広げることに。これだけの戦力を集結させてまで、守ろうとする大邪神の鎧……。敵が脅威とするこの鎧を、白き羽の者たちのため、そして愛するご主人様をこの手で救い出すため、何としても手に入れなければならない！

しかし、傷だらけの一行をあざ笑うかのように、さらに恐るべき新手が姿を表わした。邪道騎士とはいったい何者!?



其ノ弐「戦いは誰の為」

神官兵を撃退したのもつかの間、続けざまに第二波が襲いかかってきた。しかも、今度の敵集団の中には強大な魔力を秘めた姿をまとう邪道騎士の姿もある。これでは、持久戦に持っていくことは危険だと判断した一行は、背後にいる邪道騎士に攻撃を集中。邪道騎士を倒して突破口を開き、この場から一時退却する作戦に出る。こうして、なんとか邪道騎士を追い詰めることに成功した主人公たち。しかし、道が開けるかと思ったその時、魔法を唱える邪道騎士に向かってヨハネが叫んだ。「お主、ルピルピではないか!?」。邪道騎士の正体は、ヨハネの弟子だったのである。正気に戻った彼女は、自分が神殿の奥にいる神官ユダに操られていたと証言。これを聞いた一行は、ユダのもとへ乗り込むことを決意する。



さらに多くの軍勢が、主人公たちを追い詰める。前方の敵と真っ向から勝負することは困難。しかし、後方はひとりだ。なんとかなる！

邪道騎士がついにその姿を表わした



ご主人様

プラハ

彼女は、そのボンデージファッションが威圧的で、言動からもプライドが高いお姉様風に見えるが、内面はとてもナイーブな女性である。ご主人様として選ばなかったときは、ドゴルゴダの牢獄で敵として登場する。

其ノ参「アンゲルス教団」

ルピルピを仲間に加え、再び進軍を開始した一行の行く手を、アンゲルス教団の信者が阻む。複雑な地形を利用して魔法攻撃や肉弾戦を仕掛ける信者たちを、主人公たちは修羅場を潜り抜けてきた精神力と勇気で迎え撃つ。信者たちは、今の彼らにとって敵ではない。



高低差が激しい神殿内部では、移動範囲や攻撃距離がシビアだ。遠距離の敵には弓矢攻撃や魔法攻撃で対処するしかない。

其ノ四「愛人輪舞」

神殿の奥へとたどり着くと、そこではルピルピを影で操っていた「嫉妬深きユダ」が待っていた。ユダとの長い戦いの末、ようやく大邪神の鎧を手に入れた主人公は、突如まばゆい光に覆われ、背中の羽を失う。奇跡は起きた。覚醒した鎧が、主人公の身に宿ったのである！



神官ユダが自分の愛人を盾に襲いかかってきた。彼は、この場所で大邪神の鎧を守っていたのだ。

◆ONE POINT CHECK 4

シナリオに分岐あり

第3章では、第1章の街に出るか出ないかという選択肢と同じように、街に戻るか、それとも次の戦闘に移るかという、重要な選択を迫られる。また、これ以降の章にもプレイに幅をもたせる意味で多数選択肢が登場。プレイヤーは選択肢を選ぶことによって、違うルートでゲームを進めることができる。

其ノ伍「大邪神の鎧」覚醒した鎧の力を見よ！

封印を解き、ついに大邪神の鎧を身にまとった主人公は、岩山までユダの軍勢を追い詰めた。ユダを問い詰めることで、ご主人様について何かわかるかもしれない。その一心で、主人公はユダとの最後の戦いに挑み、そして見事勝利をおさめる。主人公たちの強靭な戦力にすっかり戦意を喪失したユダは、急に態度を変えてあっさりとアンゲルス教団についての情報を提供。教団の本拠地は総本山と称され、また、そこには教団最高権力者である「やんごとなきお方」がいると白状する。



鎧の力を肌で感じる主人公。その力の前には、神官ユダの力も及ばなかった。ついに、ユダを撃退した一行は、情報をもとに新たな目的地へと旅立つ。

◆ONE POINT CHECK 5 魔法の種類が豊富

戦闘では、広範囲に使用できる魔法の使い方が重要となる。種類は、治癒系、攻撃系、攻撃補助系などに分かれ、それぞれキャラクターのレベルに応じて使用できる数が増えていく。なお、これらにはバイオリズムという属性の要素があるのだが、これについては次回詳しく説明する。



魔法の有効範囲は、戦闘フィールドの高低差によって変化し、さらに威力も増減する。地形を考えた戦闘が要求されるぞ。

超豪華声優陣に「B/MAD」について問う！



ゼロ役 伊藤健太郎

演じる前に、前作の演技を聞いたので、"ゼロ"を演じるうえでの苦労はなかったです。でも、今回は"性格が違うゼロ"も登場するので、そこでの苦労は多かったかも。ゼロの人気はスゴイようですが、それを意識した演技はしていません。あくまでも特殊な世界下で罪悪感を抱く、ひとりの青年というスタイルです。



プリカ役 かないみか

1年という長いブランクはありますが、プリカは幸い演じやすいタイプなので「ああ、プリカね」ってカンジで、スムーズに入れました。彼女って、感情をわかりやすく表現するじゃないですか？　そこがやりやすい。追加されたシーンは、おちゃらけシーンがほとんどだったので、ストレスを発散する勢いでした（笑）。



ドミナ役 日高のり子

ドミナって、とても気持ちよく演じられるキャラクターなんです。私は、今まで多くの正統派ヒロイン役を演じさせていただいているので、そこで培ったものを素直に取り入れたという感じですね。ですから、追加録音したまじめな部分や遊びの部分でも、「前の演技を意識して」といったことはとくにしませんでした。



プラハ役 山崎和佳奈

プラハは、ただでさえ高飛車な性格なのに、今回はご主人様に選ばないと恐い職業で登場するんです。だから、そのときは人間的な感情を抑えて演じました。それ以前に、「善悪が逆転」という特殊な設定なので、それを踏まえた演技という面でも苦労しましたけど。世界観がセリフから伝わるように演じたつもりです。



クレージュ役 嶋方 淳子

私、自分が出演したゲームはなるべくプレイして、芝居をチェックをしているんですよ。それで、セガサターン版もやってみたわけなんですが、そうしたら「あんた言い過ぎちゃう？」って、ツッコミたくなるぐらいクレージュの愛が濃くって（笑）。だから、今回はうざったくならない程度に抑えて演じました！



ミシェット役 宮村 優子

だいぶ自分で作って演じていたと思ったんですが、前の声を聞いたら「あれ？けっこう素だな」って（笑）。だから、とくに難しさは感じませんでしたね。どちらかというと、コミカルな彼女の方が「どうやろうか？」って悩みました。個人的には、わがままだけど実はカワイイ部分が出ていればいいなぁと思っています！



次の情報をお楽しみに☆

ご主人様 ミシェット

ブリティッシュロリータタイプのご主人様。わがままなことばかり言っていると思うと、急に素直になったりする。本当は人一倍淋しがり屋で愛にうえている。ぬいぐるみを好んでよく抱いているのが特徴的である。

監督の目 ご主人様の収録を終えて

声優のみなさんには、ご主人様以外の部分、つまり別の形で登場する時の役作りの面で、がんばってもらいました。まあ、ご主人様の口調は、みなさん1年前にも関らず覚えていてくださったので、収録はスムーズでした。シナリオを書く際、声優さんの声をイメージしながらセリフを考えたので、追加収録の部分で違和感は感じないと思います。（ビトウ氏）

Special 特報 Report!

完成度50%

シェンムー 莎木

「シェンムー 一章 横須賀」
●セガ●10月28日発売予定
●価格未定
●FREE(フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント)

「シェンムー 第二弾(仮)」
●セガ●発売日未定
●価格未定
●FREE(フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント)

Scoop!!

7月19日~8月20日『シェンムーの旅』が始まる!!



このポスターが目印!

今年のスタンプラリーは「シェンムー」だ!!

先日ついに始まったキャンペーン「莎木三昧」に続くビッグニュースが飛び込んできたぞ。なんと、毎年恒例の営団地下鉄スタンプラリーに今年は「シェンムー」がジョイントするのだ。その名も「シェンムーの旅」。

知らない人に説明すると、スタンプラリーとは、地下鉄を乗り継ぎ、各駅に設置されたスタンプを集めていくというもの。全43駅(右の概要参照)中、15駅以上のスタンプを集めるか、スタンプ帳内のゲームをクリアすれば、踏破記念品と認定証がもらえるぞ。さらに、銀座、池袋、渋谷の3駅にはシェンムー体験コーナーも設置されるのだ。夏休みには、友達を誘ってチャレンジしよう!!

なお、ドリマガではスタンプラリーをより楽しむための、徹底ガイドを近日掲載予定。期待して待て!!

スタンプを集めて 記念品をゲットせよ!



スタンプ帳

これがなければ始まらない大事なスタンプ帳。ラリー用の一日乗車券を購入することで、入手できる。なお乗車券は26,000枚と限定なので、確実にゲットしたい人はお早めに。



記念品

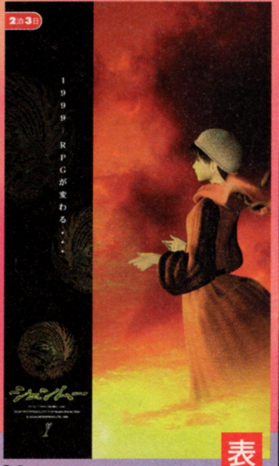
こちらは15駅以上のスタンプか、スタンプ帳内のゲームクリアでもらえる記念品。シェンファのかわいいイラスト入りの特製ボールペンだぞ。

メトロンのスタンプラリー'99『シェンムーの旅』実施概要

■実施期間:平成11年7月19日(月)~8月20日(金)■スタンプラリー用一日乗車券:発売枚数26,000枚(大人/子供 各13,000枚ずつ)■発売金額:大人710円、子供360円(有効期限は実施期間中のうち1日)■発売箇所:営団地下鉄主要駅及び定期券売り場■スタンプのある駅(43駅):浅草、上野、日本橋、新橋、赤坂見附、後楽園、東京、銀座、四ツ谷、西新宿、中野坂上、東高円寺、荻窪、三ノ輪、秋葉原、人形町、東銀座、神谷町、高田馬場、門前仲町、浦安、行徳、北千住、西日暮里、新御茶ノ水、日比谷、霞ヶ関、国会議事堂前、表参道、明治神宮前、営団成増、小竹向原、池袋、東池袋、市ヶ谷、麹町、桜田門、新木場、渋谷、九段下、大手町、三越前、王子■記念品の交換方法:スタンプ帳につづってある「引換証」に住所、氏名を記入し、引き換え場所に提出する■記念品の引き換え場所:①上野、日本橋、銀座、新宿、池袋、渋谷各駅の駅事務室②メトロカード販売センター(上野駅・営団地下鉄本社1階)③地下鉄博物館(葛西駅)

シェンムー 莎木 TOPICS!

7月1日~31日全国のTSUTAYA(ツタヤ)でビデオ「シェン



表



裏

すでに「莎木三昧」の第一弾として、ゲームショップでのビデオ配布が始まっているが、それが入手できなかった人のために、ビデオの無料レンタルも決定した。実施される店舗は、日本最大のビデオ・CDレンタルチェーンTSUTAYA(ツタヤ)だ。ビデオは全国500店舗の加盟店(一部除く)に用意され、TSUTAYA会員なら誰でも無料で借りることができる。期間は7月1日(木)~7月31日(土)と、まさに夏まっさかり! 気になるその内容は、店頭配布ビデオに、映像特典を加えたスペシャルバージョン。約40分にわたり「シェンムー」の魅力をわかりやすく説明してくれるぞ。ビデオということで、ドリームキャストユーザーじゃなくても気軽に借りられるから、まだ「シェンムー」を知らない友達にもドシドシ勧めてそのスゴさを体験してもらおう!!

配布用ビデオとはココが違う!

無料 レンタル

無料だけどレンタル

配布ビデオは、ソフト等を買わなければもらえなかったが、こちらはTSUTAYA会員なら無料でレンタルが可能だ。ただし"貸し出し"なので、2泊3日内に返却する必要がある。できるだけ多くの人に見てもらえるようキチンと返却すべし。

映像特典
シェンファのテーマ曲
「莎花 ~江清日抱花歌~」のイメージ映像を収録!
唄 伊織 発売・販売元 ポリグラム(株)

映像特典つき!

イメージ映像に合わせて、伊織さんの歌うシェンファのテーマ「莎花 ~江清日抱花歌~」を収録。配布版にはない、レンタル版だけの特典映像だ。ウワサのフェイスも存分に見れるぞ!

緊急発言!!

「シェンムー」発売延期を主人公・涼役が語る！
松風雅也個人からのメッセージ

「シェンムーの発売延期について、その主人公・芭月涼役を演じる松風雅也が一個人としてドリマガ読者の方々にお詫びのメッセージを伝えたい」——そんな連絡を受けて取材に向かった我々に口を開いた松風さん。その想いを伝えよう。現在の製作状況と新事実も浮かんでくるぞ。



松風■とにかく、発売を楽しみに待っていてくれた人には、本当に申し訳ないです。今日はそれだけを言いに、ここに来ました。でも、最終形態は見えているんですね。だからこそ、今は(鈴木)裕さんをはじめとしたスタッフのみなさんが、「こうしたほうが良くなるんじゃないか」と煮詰めていった結果、延びてしまった。それに、1発目ですから、とりあえず出すっていうのは正しくないんじゃないかって。

——では、現在の進行具合というと？

松風■本筋は完璧にできていますよ。ただ、細かい部分での詰めが必要だと。先日、久しぶり裕さんに会って感じたんですけど、裕さんは誰よりもユーザーのことを考えているんですよ。例えば、いったん完成したものでも、爽快感がなければリテイクを出す。僕ら役者にとってみればリテイクってNGなわけで、本当は精神的、肉体的、時間的にもつらいはずなんですね。ただ、それでも撮り直したバージョンのほうが、絶対に良くなっているんです。確かに、誰にとっても延期していいことってないじゃないですか。でも、遊んでくれる人の立場で考えて、ここで延ばすことのほうを選んだんです。そのほうが、さらにいいものになるから。

——完成度を高めるための延期と？

松風■ええ。それに、僕らの作っているのは、単なるアクションやRPGではなく、それが全部混ざった“FREE”じゃないですか。だから、今までのゲームにないようなつながりが起きるんですよ。例えば、人に話し掛けるという動作にしても、普通のRPGだといつでも決まった場所に人がいるはずじゃないですか。でも「シェンムー」の“FREE”は、時間と共に動いている。そのつながりをいかに自然に見られるようにするか。成功した人、失敗した人のどちらでも、自然に次のシーンにつながるよう、全体のバランスを見て、調節しないといけないですから。

——裕さんといえば、以前、「一章が男臭くて女っ気がないので、いろいろ仕込んでるんですよ(笑)」と発言されてましたが。

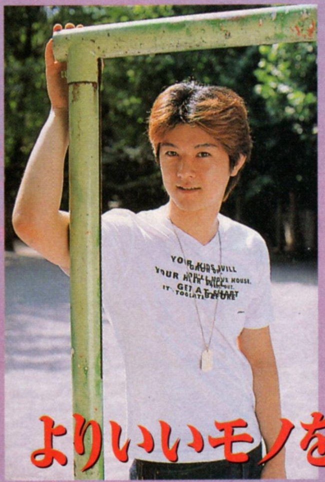
松風■女の子は確かに何人か登場しますね。中でもとても可愛い子がいて。その子は、プレイヤーがプレイしたときに自然とヒロインになるんじゃないかって感じですね。彼女は以前はもう少し中途半端な存在だったんだけど、一章を煮詰めていく過程で、もっとキャラを立たせたほうがいいだろうって。可愛いですよ。何せ十数体作ったキャラモデルの中から、オーディションで選ばれましたから(笑)。

——気が早いんですが、一章の次はどうでしょう。入交社長は、来年の夏に出てくれると……と発言されてましたが。

松風■僕の見解なんですけど、やっぱり作ったことがないものを作ってるときって、一番初めがたいへんじゃないですか。僕がはじめてプロジェクトに参加した1年半ぐらい前は、相当悲惨でしたから(笑)。右も左もわからないので、とりあえずまっすぐ進んでみて、壁に当ったら「どっちに避けよう」というノリで(笑)。それに比べたら最近はもう、モーションキャプチャー撮ってからCGがあがってくるまでの時間が、当初の10分の1ぐらいになってますよ。スタッフのみなさんが要領を得て、確実に効率良くなってますから。それほど待たずにすむかもしれません。

——それではユーザーにメッセージを。

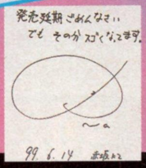
松風■本当に、楽しみにしてくれていた方には申し訳ない。結果としては延びちゃいましたけど、それは「シェンムー」をさらに良くするためにっていうセガの大英断なんです。ですから、8月の体験版、その次に出る本編を楽しみに待っていてください。体験版はおもしろいですよぉ。湯川元専務ともアフレコしましたしね(笑)。





よりいいモノを……そのために延期を選んだ

発売延期ごめんなさいサイン色紙を2名に！



今回の緊急発言を受けて書いてくれた「ごめんなさいサイン色紙」。せっかくだから、この誠意をゲットせよ！

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクパブリッシング(株)「ドリームキャストマガジン」編集部「松風雅也サイン色紙プレゼント」係まで

ムー」無料レンタルスタート!!

ビデオの内容をCHECK!

ビデオの内容は、基本的なシステムを解説した「What'sシェンムー」、一章の舞台となる横須賀の様子を見せる「What's横須賀」、瞳の輝きまでをも再現した超ハイエンドCG「Face」の3部構成。そのすべてで、既存のゲームと一線を画す驚愕の世界が見られる！



What's シェンムー



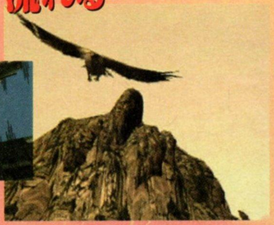
What's 横須賀

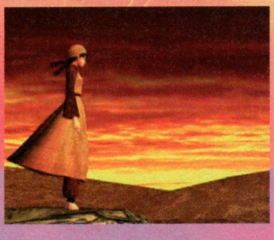


Face

イメージ映像に乗せて シェンファのテーマが流れる……

はるかに続く中国の荒野。その中を飛ぶ鷹の視点で、大地は流れゆく。そして、断崖の上には一人の少女“シェンファ”の姿が——。雄大な「シェンファのテーマ」にマッチしたこの映像。ネットワーク・ジャングルⅡで伊織さんのステージ中に流れていたものの改良版なのだ。









～禁断のペット～

シーマン

Special 特報 Report!

●7月29日発売予定●ビバリウム
●同居型育成シミュレーション
●6,800円(マイクデバイス同梱)
7,800円(特製VM同梱、マイクデバイス同梱)

「シーマン～禁断のペット～」、残念ながら発売日が1週間延びてしまったが、今回は、お待ちかね! 最新のゲーム画面と、ついに明らかになった音声認識用マイクデバイスの全貌をご紹介しよう!

禁断のペット、忍び足で発売接近! マイクデバイスも正式発表!!

同居型育成シミュレーション「シーマン」をプレイするのに欠かせない音声認識マイク端子「マイクデバイス」の形状がついに正式発表。7/29発売予定の「シーマン」には、この「マイクデバイス」はもれなく同梱される。写真に注目されたい。ビジュアルメモリやぷるぷるぱっくと同様、DC専用コントローラーにある拡張ソケットに接続。しかも、VMの液晶画面が視認できるように下のスロットに挿入する形となる。音声認識技術を用いたシーマンとの直接会話によるコミュニケーションは、まさにこのゲームの“きも”と呼べるもの。ちょっと小憎らしいが、でもカワイイやつ、シーマンとの奇妙な共同生活を楽しむうえでこの「マイクデバイス」は必須アイテムなのだ。



本邦初公開となる、マイクデバイス。DCのコントローラーにジャストフィット。

ついに発表! これがマイクデバイスだ!!



マイクに向かってしゃべることで音声認識端末、音声通信端末として使用するマイクデバイス。今回「シーマン～禁断のペット～」で用いられる音声認識技術は、ベルギーのレルナウト&ホスピー・スピーチ・プロダクツNV社とその日本法人であるエル&エイチ・ジャパンの共同開発によるもの。男性、女性だけでなく子供の声にも対応し幅広い認識率を実現させているとのこと。「シーマン」以外にも対応ソフトが出てくることに期待したい。ちなみにマイクデバイスは本体部分とマイク部分とに分離することも可能だ。

特別限定! シーマニアならずとも、垂涎の逸品を紹介!!

レアアイテム その1 「Model;SEAMAN」

7/29のソフト発売と同時に限定500台、しかもHMV店舗でのみの販売と決定し、いまやBBSでも話題沸騰中のDC限定版プレミアモデル「Model;SEAMAN」。「生まれたての細胞だけが持つ、透き通るように美しい白」をイメージした「シーマンズ・ジェリー・ホワイト」と呼ばれる乳白色のスケルトン仕様は、まさにハイセンスの一言。パッケージには本体とソフトの他、特製ビジュアルメモリ、マイクデバイス、そして「The Soundtrack of Life」というプレミアム音楽CDが同梱される予定だ。CDには「アロマテラピー」をテーマにしたビバリウム製作のオリジナルサウンド・エフェクト音楽に加え、クラブシーンで有名なイギリスのユニット「Transglobal Underground」らとのコラボレーションミュージックなどが入る予定だ。



限定500台! しかも、販売はHMV店舗のみで行う。コレクター必須のアイテムになること間違いなし。

レアアイテム その2 メガネのマスダより「限定版Kimo's Classics」

日本におけるシーマン研究者として名高い増田きも。その生家である三重県松阪の老舗眼鏡店「メガネのマスダ」より、ジャン=ポール・ガゼー博士生誕100周年、および「シーマン～禁断のペット」の発売を記念して、きも自身の愛用していた眼鏡フレームの復刻版が限定発売される。名づけて「Kimo's Classics」。大正浪漫華やかなりし頃を彷彿とさせる、その繊細かつノスタルジックなフレームデザインは、まさに究極のモダニズム・エレガンスと呼ぶにふさわしい仕上がりだ。きもがパリに留学していた1920年代そのままに、我が国独自のモダニズム様式とアールヌーボー調などに代表される当時のヨーロッパ・デザインの主流を巧みに融合させた「Kimo's Classics」。限定生産で100個のみの販売となるが、価格、販売方法などはまだ未定。





セル・フレームのノスタルジックでモダンなフォルム「限定版 Kimo' s Classics」。あるいは（詳細については「眼鏡のマスダ」http://www.masuda-web.co.jp/かTEL0598-26-4547まで。

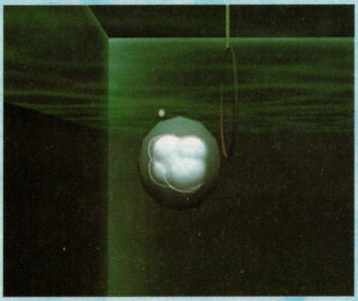
禁断の画面写真を公開！



シーマンの卵～すべての始まり～

さて、発売がいよいよ迫った「シーマン～禁断のペット～」。今週はその最新ゲーム画面を一挙公開しよう。

まずは右の写真を見ていただきたい。これはシーマンの卵である。よく見ると透明のジェル状の膜に包まれたその中に、いくつかの球形のものを認識することができる。前回の「ガゼー博士の飼育日記」に書かれていた、シーマンの卵についての記述内容とほぼ一致していることがわかるだろう。

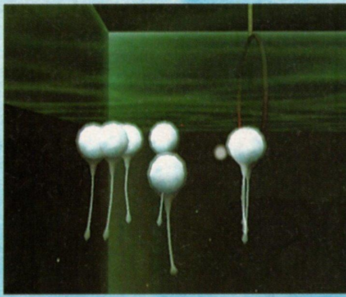


卵核が分裂していくつもの球状に分かれている。他の動物の卵細胞のように、シーマンの卵も分裂を繰り返していくのだろう。

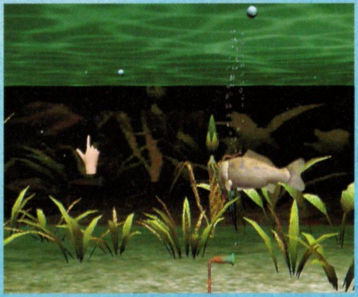


孵化したばかりの幼虫～基本となす生命活動の開始～

卵はやがて尾の生えたような状態になり、シーマンの幼虫へと姿を変える。この幼虫の形態になるとわずかながら運動能力も身に付けているようだ。ガゼー博士の飼育日記によれば、水槽を指で叩けば音に対して反応したり、"瞳"を開いてこちらの方をじっと見るなどの行動をとるという。もしゲーム上でもそれらがシミュレートされているならば、我々もこうした原始的な生命活動の一環を、じっくりと観察することができるだろう。



蒼白く発光しているかのように見える幼虫。いくつかの個体で群をつくり浮遊しているようだ。水槽中の輪は何に使用するのか？

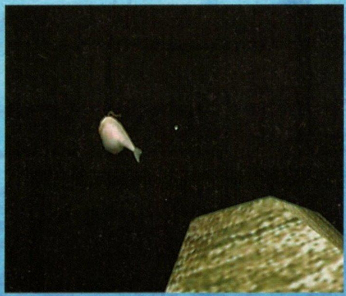


手のアイコンの近くに、シーマンの幼虫が浮かんでいる。彼らは一体どうやって成長のための栄養を採取しているのか？

シーマンの幼魚～さらなる進化形態への通過点～

この段階になってようやく「人間の顔を持つ魚」としてのシーマンの基本形態が形成される。残念ながら現段階では、幼生から幼魚に至るまでの進化プロセスについての解明はなされていない。ただ幼魚に関しては写真を見る限り、当初は大きく膨らんだピンク色の腹部の中にある栄養素をもとに活動している段階。その後、何らかの食餌活動を始める段階。そして、手足のあるサカナ形態をもつ段階に進化していくものと思われる。いずれにしても「シーマン～禁断のペット～」が、こうしたシーマンの持つミステリアスな生態メカニズムについても、ガゼー博士の飼育日記の内容に沿って再現していることは明らかだ。かつてエジプトでガゼーときもが体験したであろう感動と興奮。我々もぜひ、ゲームを通じてそうした衝撃的感覚に身を委ねてみたいものである。

お腹のあたりが膨らんでいる幼魚の初期段階。泳ぐその姿は、とてもプリティ（？）。



水槽の中を無邪気に泳ぐシーマン。プレイヤーは、幼魚を順調に成長させなければならない。



人の顔を持っているだけに、やはりシーマンも等しく子供時代にはあどけなさも（？）感じられる。



この段階ですでに人間の言葉を正確に理解することができるらしい。早く彼らと語り合いたいものだ。





少しだけ成長したシーマン。お腹の膨らみが小さくなってきている。そろそろ餌を摂り始めるのでは？



幼魚形態から、さらなる進化形態へのプロセスおよびその形態は現段階では解明されてはいない。





ネットワーク対戦 詳細情報入手!!

プロ野球チームをつくろう!™

DRAGONS BLUEWAVE FIGHTERS LIONS SWALLOWS TIGERS
GIANTS BUFFALOES MARINES HAWKS BAYSTARS CARP

Special 特報 Report!

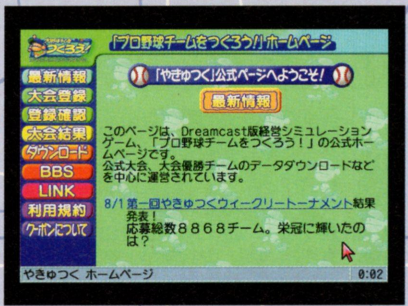
- ●セガ
- ●8月5日発売予定
- ●5,800円
- ●スポーツ育成シミュレーション
- ●通信、キーボード、VGAボックス対応

待ちに待った発売日まであと3週間！ そう思っていた矢先に飛び込んできた嬉しいニュースと悲しいニュースが2本……。嬉しいニュースは、ネットワーク対戦の詳細決定！ そして悲しいニュースは発売日延期とチーム再編資金の変更。仕方ないからＴＶでプロ野球でも見て我慢しますか!?

インターネットで「やきゅつく」全国大会が開催される!!

以前、開発者インタビューで発覚した、インターネットを使用する「やきゅつく」全国大会の詳細が判明した！ もちろん「やきゅつく」はアクションゲームではないから、ネットワークに接続したままでプレイヤーがゲームを操作するわけではない。まずは自分が育てたチームのデータをサーバに送信する。するとそこでトーナメントの組み合わせが行われて、全試合を完全にシミュレートしてくれるのだ。

試合結果は、ゲーム発売にあわせて始まる「やきゅつく」のホームページ上で告知される。上位8チームまではトーナメントツリーの形で結果を掲示されるが、検索機能を使うことで参加者全員が自分の試合の詳細を調べることができるぞ。戦績については、対戦相手や各回の得点経過、各打席での結果までがわかるようになる。自分のチームが上位入賞できなかった場合でも、弱点がわかる仕組みになっているというわけだ。さらに詳しい内容は、次号でお伝えしていこう。



通常の大会は、1週間スパンで頻繁に開催されるらしい。



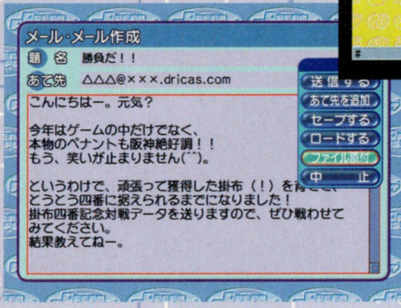
育てた自分のチームのデータを、VMから直接サーバに送信。この際の参加料として50ドリムが必要になる。

ネット上でデータ交換も可？

ホームページで同好の士を見つければ、データ交換なんてこともできちゃう。友達100人作れるかな？



HPには「やきゅつく」を使わなければ見られないコンテンツもある。どれがそのコンテンツかな？



「やきゅつく」はドリームパスポート2対応になる。つまり、友達同士でデータをメールでやりとりできるのだ。

仮想通貨「ドリム」

インターネットを利用した「やきゅつく」の大会に参加するには“ドリム”という仮想通貨が必要となる。“ドリム”はネット上だけで通用する通貨で、１ドリムあたり１円相当に換算される。例えば今回発表された「やきゅつく」トーナメント大会に参加するには、１回エントリーするのに50ドリム＝50円が必要となる。ドリムは、クレジットカードかwebマネーカードがあれば、ドリームパスポートでも購入できるようになっているぞ。なお、初回のトーナメント参加はドリムを必要としない。

サンプルロムついに入手!!

現実のプロ野球も熱い昨今、ついに編集部に「やきゅつく」サンプルロムが到着した！　そこで今回は、ゲーム開始から４月までの期間限定で、誌上リプレイをお伝えしよう。ただし、使用するロムはまだ開発中のバージョンなので、バランス等の調整作業真っ最中のものだ。そのため今回は、あくまでもゲームの雰囲気を伝える紹介であって、「やきゅつく」の攻略ではない。なにより、こんなに簡単に勝てちゃうはずないよね!?

スタート時の手順をここで再確認しておこう

名前入力 ▶ 球団セレクト ▶ オーナーに呼ばれる ▶ 秘書セレクト ▶ 本拠地の決定 ▶ 有望新人現る ▶ チームエディット



球団セレクトの際には、チーム名をオリジナルに変更することも可能だ。

衝撃の変更点、チーム再編資金がなんと8億円に削減!!

では、さっそくプレイ！　と始めようとしたら、なんだかメッセージ中に見慣れない数字が飛び込んできた。“８億円”……。なにぃ!!　ってな感じで、セガに電話してみると、なんとチームエディットの再編資金が10億円から８億円に削減されてしまったのだ。どうやら最近は、若手で活躍する選手が多く、10億円の資金では最初からそれなりに強いチームができあがってしまうとのこと。何度も会議で話し合われた結果、８億円という金額がゲームバランスとして一番妥当だという結論が導きだされたとのことだ。瀬川氏からコメントもいただいたので、あわせて紹介していこう。

どう使う8億、頭を悩ます8億円

8億円といわれて、いったいどれだけの選手がリストアップできるのかイメージがわかない人も多いだろう。そこで、ジャイアンツとタイガースの代表的なオーダーを例にとって、その金額を比べてみることにしよう。すると、ジャイアンツは億単位の選手が多いため、このままの編成が組めないのは一目瞭然。逆にタイガースは、レギュラークラスでもこれだけのメンバーが揃えられるという結果がでた。複雑……。



球団によっては最初からレギュラークラスを揃えるのは難しいかも。

ジャイアンツ

二	仁志敏久	5400万円
外	清水隆行	6400万円
外	松井秀喜	2億8000万円
一	清原和博	3億2000万円
外	高橋由伸	4000万円
三	元木大介	7400万円
遊	二岡智宏	1300万円
捕	村田真一	9400万円
投	ガルベス	2億4000万円
投	桑田真澄	2億4000万円
投	上原浩治	1300万円
投	木村龍治	1100万円
投	柏田貴史	2000万円
投	槙原寛己	2億2000万円
合計		15億8300万円

タイガース

外	坪井智哉	3400万円
二	和田豊	1億0000万円
外	新庄剛志	6200万円
三	ブロワーズ	1億1000万円
一	ジョンソン	9600万円
遊	今岡誠	4000万円
外	檜山進次郎	5000万円
捕	矢野輝弘	4200万円
投	薮恵壹	8000万円
投	川尻哲郎	6600万円
投	メイ	6000万円
投	竹内昌也	3200万円
投	遠山奨志	900万円
投	福原忍	1000万円
合計		7億9100万円

瀬川氏からの緊急コメント



「やきゅつく」ディレクター
瀬川隆哉

突然ですが、チームエディットの予算が削減され、8億円となったことをここにご報告いたします。10億円を使って、お気に入りの選手を揃えてチームを育てていこうと楽しみにしていたファンの皆さんには、誠に申し訳ない気持ちです。

現在、開発チームのみならず、会社をあげてゲームバランス調整の真っ最中なのですが、今回大英断をくだすことになりました。全然勝てないチームではおもしろくありませんが、最初から簡単に勝ててしまうゲームでも、やはりおもしろくないものです。私自身、今年のプロ野球から若手選手の活躍を見るにあたり、何日も何日も考えたあげく、7億円でもなく9億円でもない、8億円という数字が、ドリームキャスト版「やきゅつく」のゲームバランスを一層よいものにすると確信するにいたりました。

より限られた予算で、みなさんがチームをより輝かしいものにすると、私たちは信じています。それでは、史上最高の育成ゲームが完成するのを、今少しお待ちください。

イチローや大魔人佐々木はどうなる!?　そして西武の怪物松坂は!?

8億円以内での編成という制限を付けられて困るのが、ブルーウェーブのイチローやベイスターズの佐々木のような高額年俸者の獲得。この2人の場合、1人残すだけで5億円を使ってしまうので、残り3億円で投手や野手を揃えなくてはならなくなる。そう考えると、「どうしてもイチローがいないと私ダメなの……」という人でもない限り、残念ながらリストに加えることはできないんじゃないかな。その点、ライオンズの松坂は1300万円と年俸は安く、将来性もある。ライオンズを選んだなら、まず真っ先にリストへ加えなければいけない選手だ。お気に入り選手に笑うか泣くか、最初から楽しいぞ!!

球団はジャイアンツ、本拠地は埼玉県大宮市でスタート!!

では、さっそく「やきゅつく」の誌上リプレイを始めよう。まず球団は、個人的な好みでジャイアンツに、そして本拠地は、なにかと愛着のある埼玉県大宮市に決定。ちなみに秘書は緒川彩さんだよ。やはり、最初に時間を割いたのがチームエディット。限られたお金のなかでどの選手を取るのか、スタート直後から難題にぶつかるのも楽しいものだ。チームエディットが終わると1月になり、ファンクラブの運営資金設定。すぐに2月のキャンプへと突入だ!!

実名選手＋オリジナル架空

ここから選手を選択し編成

基本的に年俸の高い選手が多い球団なので、チームをエディットするのは難しいと思うかもしれないが、今のジャイアンツには若くていい選手がたくさんいる。そんななか、今回は攻撃力を重視して編成してみた。松井、高橋、清水といった外野陣は不動。内野も安定しているが、マルティネスと石井のどちらにするか迷ったあげく、石井を取ってしまった。

投手	入来祐作	4800万円	捕手	小田幸平	1000万円
	三沢興一	2400万円		架空選手	480万円
	柏田貴史	2000万円	内野手	元木大介	7400万円
	河原純一	1900万円		石井浩郎	7200万円
	岡島秀樹	1800万円		仁志敏久	5400万円
	小野仁	1400万円		二岡智宏	1300万円
	上原浩治	1300万円		架空選手	480万円
	つくろう選手	480万円		架空選手	480万円
	架空選手	480万円	外野手	松井秀喜	2億8000万円
	架空選手	480万円		清水隆行	6400万円
合計		7億9660万円		高橋由伸	4000万円
				架空選手	480万円

このチームで戦う!!



チーム力はグラフで表されるので、何が弱点なのかがわかりやすい。



つくろう選手の潜在能力は保証されているようなもの。絶対作る!

この選手も捨てがたい!!

リストに挙げなかったなかにも、期待の高い選手はいる。上のリストはあくまでも一例なので、これがベストだというわけではないのだ。仮に、松井を切ったらどうなる？

桑田真澄	2億4000万円
趙成珉	6000万円
木村龍治	1100万円
後藤孝志	3000万円
マルティネス	2000万円

1月 ファンクラブの金額設定、そしてさっそくイベントが発生!!

ファンクラブ

チームエディットが終わると、いよいよ球団社長1年目がスタート。まずは、ファンクラブの予算を決定するのだが、どれだけの予算で、いかほどの反応があるのかはまだわからない。月額500万円と、少なめに設定してみた。



ファンクラブの費用は3月から10月まで毎月支払う。

松井が山ごもり？

2月を前に、いきなりイベントが発生した。なんでも、松井がキャンプにはいかずに山にこもりたいとのこと。まだ最初なんで、山ごもりは許可せずにキャンプへ一緒につれていくことにした。どっちがよかったのかなぁ……。

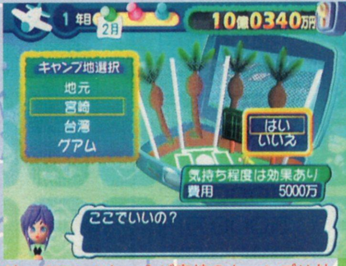


山にこもっても練習してくれれば安心なんだけどね。

2月 ジャイアンツといえばキャンプはやっぱり宮崎でしょう

2月はキャンプの季節。資金的な問題もあってお金のかからない地元で行おうとしたが、ジャイアンツといえばやっぱり宮崎!と5000万円を支払った。キャンプ地はほかにも高知であったりとか、球団によって異なってくる。

さてキャンプなんだけど、ここでは1ヵ月分（8ターン）のメニューを1度に設定するのだ。選手ごとに練習の方針を見極めてね。



ジャイアンツといえば宮崎のキャンプは外せない。でも5000万円の出費は痛かった。



ホント最初なんで練習も手探り状態。コーチのコメントを参考に練習内容を決定した。

最初は説明もある

初めてのキャンプや練習のときには、コマンド選択などの各アイコンが何を意味しているかなど、細かく説明してくれる親切機能もついている。DC版の「やきゅつく」はやることが多いので、とりあえず耳を傾けて把握するようにしよう。



ウィンドウ内の情報やキャンプ中のみの特別メニューの説明が受けられる。ちゃんと聞いてよく把握すること!!

小田幸平、監督に野球論をたたきこまれる

キャンプ中に捕手の小田が監督に呼ばれた。なんと、監督の野球論を叩き込むというイベントが発生。これにより、小田の能力がアップ!!



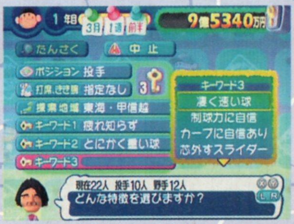
3月 オープン戦開幕!! そして早くもゲームオーバーに……

3月になってオープン戦が開幕。その前にまず、テレビ局との契約だが、これは選べる立場ではないのでさっさと済ませる。すると、いよいよオフィスに入り、秘書のかわいい姿を拝むことができた。

それはさておき、ここからプレイヤーができることが一気に増えていくようだ。どんなことができるのかをさらっと確認して、とりあえず時間のかかりそうな新人探索を行ない、次にグッズ&アイテムの開発を依頼。そして、練習効果をアップさせるために3つの設備、収入面をフォローするために売店を設置してみた。

とりあえず新人を探索

新人探索はドラフト会議に向けて大切な要素なので、早め早めに動くのがよさそう。今回は、下の写真のような条件で探索を開始。結果は探索開始の2週間後から入ってくるようだ。細めにチェックするようにしよう。



球団の将来を見据えた探索を行ないたいところ。

TV局との契約

テレビ局と契約することによって、3月から10月までの主催試合ごとに放映権料が入ってくるようになるのだ。最初はふるさとTVしか契約を申し込んでこないけど、チームの活躍次第ではネット局が増えてくるかもね。



サターン版と同様にテレビ局は大切な収入源だ。

アドバイスを聞け!!

球団運営が始まると、最初に秘書から経営と人事に関するアドバイスが聞けるのだ。基本的な内容だけど、とりあえずは聞いておこう。また、ゲーム中にヘルプアイコンを呼び出すことでいろいろな情報が見られるぞ!!



最初に秘書がアドバイスをしてくれるのだ。

グッズ&アイテム開発を依頼

やっぱり、新しくなったグッズ&アイテム開発は試さずにはいられない。さっそく依頼してみた。下町職人の桜新吉にはグッズを、技術系のD-プラニングにはアイテムを、それぞれ最低金額の500万円と最短期間の1カ月で依頼してみたのだ。どんなものが完成するのか、1ヵ月後が楽しみだ。



DC版では、グッズの開発に業者さんが入ることになった。楽しいぞ!!

設備など一部購入

球団の収入面を考えて、まずは売店を設置してみる。しかし、選手の練習効率を上げる練習設備はすぐにでもほしいが、もしかしたら試合数と維持費を考えた場合、この時期に売店を設置するのは損?

ダンベル&鉄アレイ	1億円
ティー	8000万円
まと	8000万円
売店(1軒)	7000万円
合計	3億3000万円

オーダー決定 オープン戦はこれで戦う!

オープン戦に備えて、投手起用とスタメンオーダーを右のように決定。先発陣は5人でローテーションさせ、中継ぎはつくろう選手を加えた2人に任せ、抑えに三沢を配置。ほとんどペナントに向けた起用になってしまった。野手陣は、松井、高橋、清水の外野3人をクリーンナップに。

投手

(先発)	(中継ぎ)	(抑え)
上原	柏田	三沢
入来	つくろう選手	
小野		
岡島		
河原		

ローテーションは5人で、中継ぎに2人、抑えに1人を配置。考え方によっては、河原を中継ぎにまわすのもおもしろい。オープン戦なら、小野も中継ぎにして登板機会を増やすのも手か。

野手

1 仁志(2B)
2 二岡(SS)
3 松井(CF)
4 高橋(RF)
5 清水(LF)
6 石井(1B)
7 元木(3B)
8 小田(C)

仁志、二岡が出塁して松井、高橋、清水でそれぞれ返し、残った選手を石井、元木がきれいにするといったオーダーだ。

6人の架空選手は全員二軍へ

残った6人の架空選手は、基礎体力を付けるべく即二軍へ。ただし投手陣はともかくとして、野手陣はこれでギリギリの人数。1度二軍へ送ると3ターンは戻ってこれないから、この間に誰か1人でもケガをすると人数が足らなくなってしまう。まあ、そんなにきつい練習をさせなければ、そう簡単にケガはしないだろうということで二軍送りを決定した。しかし、結局ここでの決断が後々大きく響くことになってしまった。

オープン戦第3戦を前に早くもゲームオーバーになってしまいました……

3月を2ターン終了したところで、なんと石井がケガをしてしまった。そんなにきつい練習をさせたつもりはなかったけど、これで野手が足りなくなってしまったのだ。よって、早くもゲームオーバーに。みんなもプレイするときは、こんなことが起こらないように気をつけてほしい。とりあえず、データをロードしてそこからやり直し。今度は大丈夫だろうと思っていたら、なんと同じタイミングで二岡がケガを。これでまた野手が足りなくなり、続けざまにゲームオーバー。はたしてこれはリセットへの制裁なのか、それとも単に運が悪いだけなのか。気を取り直してプレイを再開。その後は何事もなく順調に進み、オープン戦全8試合を消化した。まだ調整段階のためか、最初からトップになったのにはビックリ!!

石井がケガ!!





GAME OVER

石井が痛恨のリタイア。これで野手が足りなくなり、当然社長もクビに。

オープン戦結果

3月1週前半	VSバファローズ	(5645人)	9-12	負	(先)上原
後半	VSベイスターズ	(―――)	2-3	負	(先)入来
2週前半	VSファイターズ	(7352人)	7-2	勝	(先)小野
後半	VSライオンズ	(8162人)	4-3	勝	(先)岡島
3週前半	VSタイガース	(―――)	4-2	勝	(先)河原
後半	VSバファローズ	(―――)	5-2	勝	(先)上原
4週前半	VSマリーンズ	(6796人)	6-5	勝	(先)入来
後半	VSドラゴンズ	(―――)	2-2	分	(先)小野

5勝2敗1分でなんとトップに!!

オープン戦の成績は8試合で5勝2敗1分け、なんとトップに! 第1戦、2戦と連敗したときには、やっぱりと感じたけど、その後盛り返して5連勝。最後はドラゴンズに引き分けてしまったものの、この成績はかなり優秀なのでは!?

4月 ペナントレーススタート!! 1年目から開幕ダッシュだ!!

4月はペナントレースが開幕!! ここは、3月の好調ぶりをそのまま持続させたいところだ。一軍の練習も軽くし、できるだけ練習での疲労を試合に持ち込まないようにしたいよね。また、練習の内容は3月からあまり変えなかった。経営の面でも、チケット代を2000円から3000円に変更したくらいで、今のところは試合と練習を進ませることに専念。グッズ&アイテムが完成してきたので、今度は依頼内容を逆にして同じ金額と期間でそれぞれに発注してみた。

グッズ完成!!

職人・桜新吉の渾身の一品が完成。できあがったのは応援旗だ。さっそく販売を開始したんだけど、人気も上々のようだ。桜新吉には、同じ予算と期間でアイテムの開発を発注した。



巧みな職人の腕でグッズを完成させる桜新吉。アイテム開発も依頼。

アイテム完成!!

最新技術を駆使して開発をおこなうD-プラニングではアイテムが完成。できあがったのはゴーグルだ。日差しの厳しい夏のデーゲームで、活躍してくれそうなアイテムだ。



D-プラニングには今度はグッズの開発を依頼。何ができるかな？

練習内容はあまり変えずに見守る

練習結果というのはすぐに現われるものではない。そのため、そんなに頻繁に内容を変える必要はないようだ。ただし、間違った方向性で練習を進めさせては、無駄な時間を過ごすことになる。コーチのアドバイスや練習をしている選手の反応を見て、練習の内容を決めるようにしたい。練習をしている選手が楽しそうならば、その練習は方向性として間違っていないことを表わしているぞ。



シーズン中はケガをさせないことだけに集中しよう。何事もホドホドにね。

チケット代はいくらが妥当なのか

チケット代を高くし過ぎると観客数は減るし、安くして満員になっても損をしているときがある。たとえば、2000円で1万人と3000円で7000人の場合、じつは後者のほうがもうかっている。こういったバランスをうまくとって、チケット代を設定するようにしよう。



だいたい1試合あたり何人が入場するのかを把握して計算しよう。

1年目から好調なスタート 4月は2位!!

ついにペナントレースが開幕。オープン戦での好調ぶりをそのまま開幕に持ってくることができ、タイガース戦に2勝1敗、次のドラゴンズ戦で3タテと首位でスタートを切ることができた。しかし、そのあとは3カード連続で1勝2敗の負け越し。途中、ベイスターズ戦からドラゴンズ戦にかけては、4連敗して3位まで転落してしまった。スワローズ戦は勝ち越すことができたが、続くタイガース戦ではまた負け越し。4月最後のカード、ベイスターズ戦を2勝1敗でクリア。トータル13勝11敗の貯金2、2位で4月が終了だ。

投手陣がピリッとしないなか、好調の打撃陣が頑張っての2位だ。1、2番の出塁率がとても高く、それを3、4番で得点している。収穫なのは、捕手の小田が期待以上の打率をあげていることかな。



1週目が終わって5勝1敗の首位に!!



他球団ではノーヒットノーランの達成も。

ペナントレース4月分の試合結果

4月 1週前半	VSタイガース	(7365人)	2-1	勝	(先)上原	1位
	〃	(7157人)	4-2	勝	(先)入来	1位
	〃	(6945人)	1-4	負	(先)小野	2位
後半	VSドラゴンズ	(―――)	3-1	勝	(先)岡島	1位
	〃	(―――)	5-4	勝	(先)河原	1位
	〃	(―――)	4-2	勝	(先)上原	1位
2週前半	VSカープ	(8089人)	3-10	負	(先)入来	2位
	〃	(8564人)	2-3	負	(先)小野	2位
	〃	(8096人)	1-0	勝	(先)岡島	2位
後半	VSベイスターズ	(―――)	5-2	勝	(先)河原	2位
	〃	(―――)	4-5	負	(先)上原	2位
	〃	(―――)	2-7	負	(先)入来	2位
3週前半	VSドラゴンズ	(6927人)	0-5	負	(先)小野	2位
	〃	(7092人)	2-3	負	(先)岡島	2位
	〃	(7324人)	10-2	勝	(先)河原	2位
後半	VSスワローズ	(―――)	4-9	負	(先)上原	3位
	〃	(―――)	6-3	勝	(先)入来	3位
	〃	(―――)	12-0	勝	(先)小野	2位
4週前半	VSタイガース	(―――)	6-5	勝	(先)岡島	2位
	〃	(―――)	1-2	負	(先)河原	2位
	〃	(―――	1-2	負	(先)上原	3位
後半	VSベイスターズ	(10202人)	5-2	勝	(先)入来	3位
	〃	(10626人)	4-3	勝	(先)小野	2位
	〃	(10754人)	0-5	負	(先)岡島	2位

試合内容を詳細にチェック

試合結果だけを見ても、そのあとの結果詳細で各打席の結果を細かく知ることができるのだ。選手がどんな場面で打ったのか、逆にどんな点の取られ方をしたかなどを確認してみよう。これでチームの弱点がバッチリ？



両チームの各打席の結果がわかるので、試合を観たような感覚だ。

主力選手を何人確保できるか!? これがセ・リーグの選手リストだ!!

どんなチーム編成にしようか、今から頭を悩ませている人もきっといるはず。そこで今回は、セ・リーグの選手リストとおすすめエディットにすると誰がリストアップされるのかを表にしてお届けしよう。表中の略称は、ガ＝ガンガン打撃、キ＝キッチリ抑え、ハ＝ハツラツ若手といった具合になっている。それぞれ○が入っているのが選ばれる選手だ。ここからさらに自分でエディットが可能なので、おすすめから自分の好みにすることもできるぞ。読者のみんなが知りたいであろう年俸については、発売までオアズケなのだ。ゴメンネ。

架空のオリジナル選手

エディットの際には、右の選手たちに混ざって架空のオリジナル選手がリストのなかに入っている。この架空選手たちは若く、年俸が480万円とともて安いので、頭数を揃えるときに役にたつぞ。ただし、即戦力とはいかないので注意してね。なかには、将来活躍する選手がいたりするかも？　なおリストに出てくると選ばれる選手は、すべてランダムとなっています！



余ったお金で架空選手を育ててみては？

選ばれなかった選手の行く先

残念ながらエディットから漏れてしまった選手は、他球団への移籍、もしくは引退することになっている。他球団に移籍した選手に関しては、トレードで自チームに引っ張ってくるか、FA宣言をしたときを狙ってお金で呼び戻すという方法がある。しかし、引退してしまった選手をふたたびチームに呼び戻すのは、どうやら難しいようなのだ。頭に入れておいてね。



あとで選手を取り返すつもりなら、移籍先はチェックしておこう。

ベイスターズ

監督	権藤博				
投手コーチ	斉藤明夫				
野手コーチ	高木由一				
投手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
斎藤隆	29	右投左打		○	
野村弘樹	30	左投左打			
三浦大輔	26	右投右打			○
川村丈夫	27	右投右打		○	○
戸叶尚	24	右投右打	○	○	○
福盛和男	23	右投右打	○	○	○
矢野英司	23	右投右打	○	○	○
関口伊織	28	左投左打			○
島田直也	29	右投右打			
五十嵐英樹	30	右投右打		○	
横山道哉	22	右投右打	○	○	○
佐々木主浩	31	右投右打			
阿波野秀幸	35	左投左打		○	
河原隆一	28	左投左打			
森中聖雄	25	左投左打			
神田大介	21	右投左打	○	○	○
西清孝	33	右投右打			
米正秀	27	右投右打		○	○
谷口邦幸	20	右投右打	○	○	○
小桧山雅仁	30	右投右打	○		
野手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
谷繁元信	29	右投右打		○	○
秋元宏作	31	右投右打	○		
駒田徳広	37	左投左打	○		
ローズ	32	右投右打			
ポゾ	26	右投右打	○		
進藤達哉	29	右投右打		○	
石井琢朗	29	右投左打	○		
万永貴司	27	右投右打		○	○
鈴木尚典	27	右投左打	○		○
波留敏夫	29	右投右打		○	○
佐伯貴弘	29	左投左打	○		○
畠山準	35	右投右打	○		
井上純	29	左投左打		○	○
中根仁	33	右投右打		○	
川端一彰	31	右投右打		○	
新井潔	30	右投両打	○		○
石井義人	21	右投左打			○
宮川一彦	30	右投左打			
古木克明	19	右投左打	○		○
荒井幸雄	35	左投右打			
ガンガン打撃	7億9210万円				
キッチリ抑え	7億9140万円				
ハツラツ若手	7億9460万円				

ドラゴンズ

監督	星野仙一				
投手コーチ	山田久志				
野手コーチ	水谷実雄				
投手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
野口茂樹	25	左投左打		○	○
山本昌	34	左投左打			
川上憲伸	24	右投右打	○	○	○
門倉健	26	右投右打			○
武田一浩	34	右投左打		○	
今中慎二	28	左投左打			
正津英志	27	右投右打	○	○	○
大塔正明	26	右投右打			○
山田洋	26	右投右打	○	○	○
前田幸長	29	左投左打			
落合英二	30	右投右打		○	○
宣銅烈	36	右投右打		○	
サムソン	28	左投左打			○
岩瀬仁紀	25	左投左打	○	○	○
遠藤政隆	27	右投右打			○
島崎毅	32	右投右打	○		
日笠雅人	29	左投右打	○	○	○
佐藤康幸	27	左投左打	○		
中山裕章	32	右投右打			
鶴田泰	29	右投右打	○	○	○
野手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
中村武志	32	右投右打		○	
山崎武司	31	右投右打	○		
愛甲猛	37	左投左打			
立浪和義	30	右投左打	○		
筒井壮	25	右投右打		○	
ゴメス	32	右投右打	○		
久慈照嘉	30	右投左打		○	
福留孝介	22	右投左打	○	○	
李鍾範	29	右投右打	○		○
関川浩一	30	右投左打	○		○
井上一樹	28	左投左打	○		○
山口幸司	29	右投右打			
益田大介	26	右投左打			○
大西崇之	28	右投右打		○	
鈴木郁洋	24	右投右打	○		○
神野純一	29	右投右打		○	○
井端弘和	24	右投右打			○
鳥越裕介	28	右投右打			○
種田仁	28	右投右打		○	○
幕田賢治	21	右投右打		○	○
ガンガン打撃	7億9320万円				
キッチリ抑え	7億9180万円				
ハツラツ若手	7億5920万円				

ジャイアンツ

監督	長嶋茂雄				
投手コーチ	鹿取義隆				
野手コーチ	原辰徳				
投手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
桑田真澄	31	右投右打		○	
斎藤雅樹	34	右投右打			
ガルベス	35	右投右打			
趙成珉	26	右投右打		○	○
入来祐作	27	右投右打		○	○
上原浩治	24	右投右打	○	○	○
小野仁	23	左投左打	○	○	○
三沢興一	25	右投右打	○		○
岡田展和	31	右投右打			
岡島秀樹	24	左投左打	○	○	○
西山一宇	29	右投右打			○
槙原寛己	36	右投右打			
河野博文	37	左投左打			
平松一宏	25	左投左打	○	○	○
入来智	32	右投右打			
ホセ	27	右投右打			○
柏田貴史	28	左投左打	○	○	○
河原純一	26	右投右打	○	○	○
木村龍治	29	右投右打	○	○	○
伊藤隆偉	36	右投右打			
野手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
杉山直輝	30	右投右打			○
村田真一	36	右投右打			
小田幸平	22	右投右打	○	○	○
清原和博	32	右投右打			
仁志敏久	28	右投右打	○	○	○
石井浩郎	35	右投右打	○		
元木大介	28	右投右打	○		○
川相昌弘	35	右投右打		○	
二岡智宏	23	右投右打	○		○
清水隆行	26	右投左打	○		○
松井秀喜	25	右投左打	○		
高橋由伸	24	右投左打	○	○	○
後藤孝志	30	右投左打		○	○
広澤克実	37	右投右打			
光山英和	34	右投右打		○	
福王昭仁	35	右投左打			
川中基嗣	26	右投左打			○
大野倫	26	右投右打		○	○
斉藤宜之	23	右投左打	○	○	○
マルティネス	32	右投右打	○		
ガンガン打撃	7億9200万円				
キッチリ抑え	7億9180万円				
ハツラツ若手	6億9940万円				

スワローズ

監督	若松勉				
投手コーチ	小谷正勝				
野手コーチ	八重樫幸雄				
投手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
石井一久	26	左投左打		○	○
川崎憲次郎	28	右投右打		○	○
伊藤智仁	29	右投右打			○
北川哲也	26	右投右打	○	○	○
山部太	28	左投左打	○	○	○
田畑一也	30	右投右打	○		
加藤博人	30	左投左打			
廣田浩章	35	右投右打	○		
山本樹	29	左投左打			
松田慎司	32	左投左打		○	
高津臣吾	31	右投右打		○	
五十嵐亮太	20	右投右打	○	○	○
岡林洋一	31	右投左打			
宮出隆自	22	右投右打	○	○	○
高木晃次	31	左投左打	○	○	
石堂克利	19	右投左打	○	○	○
アキラ	21	左投左打	○	○	○
ハッカミー	29	左投左打			
三上真司	20	右投右打	○	○	○
石井弘寿	22	左投左打	○		○
野手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
古田敦也	34	右投右打		○	
小早川毅彦	38	右投左打	○		
岩村明憲	20	右投左打	○	○	○
土橋勝征	31	右投右打	○		
池山隆寛	34	右投右打	○		
度会博文	27	右投右打	○		○
宮本慎也	29	右投右打		○	○
城石憲之	26	右投右打	○		○
真中満	28	左投左打	○		○
飯田哲也	31	右投右打			
稲葉篤紀	27	左投左打	○		○
副島孔太	25	右投左打	○	○	○
ペタジーニ	28	左投左打	○		○
高橋智	32	右投右打	○		
青柳進	31	右投右打	○		○
辻発彦	41	右投右打		○	
馬場敏史	34	右投右打		○	
三木肇	22	右投右打	○		○
スミス	29	右投右打	○		○
高梨利洋	25	右投右打	○	○	○
ガンガン打撃	7億8480万円				
キッチリ抑え	7億9140万円				
ハツラツ若手	7億7120万円				

カープ

監督	達川晃豊				
投手コーチ	大野豊				
野手コーチ	大下剛史				
投手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
ミンチー	30	右投右打		○	
山内泰幸	26	右投右打		○	○
紀藤真琴	34	右投右打			
澤崎俊和	25	右投右打		○	○
佐々岡真司	32	右投右打		○	
高橋建	30	左投左打			
横山竜士	23	右投右打	○	○	○
黒田博樹	24	右投右打	○	○	○
田中由基	24	左投左打		○	
菊地原毅	24	左投左打	○	○	○
玉木重雄	28	右投右打		○	○
小林幹英	25	右投右打	○	○	○
長谷川昌幸	22	右投右打		○	
遠藤竜志	23	右投右打	○		○
広池浩司	26	左投左打	○		○
河野昌人	21	右投右打	○		○
吉年滝徳	22	左投左打	○		○
小林敦司	27	右投右打			
山崎健	27	右投右打	○		
山田喜久夫	28	左投左打			
野手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
西山秀二	32	右投右打			
瀬戸輝信	30	右投右打		○	○
町田康嗣郎	30	右投右打	○	○	
ディアス	28	右投右打			○
笘篠賢治	33	右投両打		○	
福地寿樹	24	右投右打	○		○
兵動秀治	20	右投右打	○	○	○
江藤智	29	右投右打	○		○
野村謙二郎	33	右投左打		○	
金本知憲	31	右投左打	○		
緒方孝市	31	右投右打	○	○	
前田智徳	28	右投左打	○		○
木村拓也	27	右投両打		○	○
浅井樹	28	左投左打	○		○
小畑幸司	26	右投右打	○		○
野々垣武志	28	右投右打			
新井貴浩	22	右投右打		○	○
東出輝裕	19	右投左打	○		○
朝山東洋	23	右投右打		○	○
森笠繁	23	右投両打			○
ガンガン打撃	7億9440万円				
キッチリ抑え	7億9500万円				
ハツラツ若手	7億2040万円				

タイガース

監督	野村克也				
投手コーチ	八木沢荘六				
野手コーチ	柏原純一				
投手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
藪恵壹	31	右投右打		○	
川尻哲郎	30	右投右打		○	
中込伸	29	右投右打	○		○
湯舟敏郎	33	左投左打			
井上貴朗	24	右投右打	○	○	○
メイ	27	左投左打		○	○
竹内昌也	28	右投右打	○		○
弓長起浩	32	左投左打			
吉田豊彦	33	左投左打			
葛西稔	32	右投右打		○	
伊藤敦規	36	右投右打			
リベラ	30	右投右打		○	○
杉山賢人	31	左投左打	○		
藤川球児	19	右投左打	○	○	○
山崎一玄	27	右投右打	○		○
舩木聖士	26	右投右打	○		○
福原忍	23	右投右打	○	○	○
中ノ瀬幸泰	27	右投右打		○	○
遠山奬志	32	左投左打	○	○	
井川慶	20	左投左打	○	○	○
野手	年齢	利腕	ガ	キ	ハ
山田勝彦	30	右投右打			
矢野輝弘	31	右投右打		○	
ジョンソン	32	左投左打	○		
大豊泰昭	36	左投左打	○		
和田豊	37	右投右打		○	
ブロワーズ	34	右投右打	○		
八木裕	34	右投右打	○		
今岡誠	25	右投右打	○	○	○
桧山進次郎	30	右投左打	○		
新庄剛志	27	右投右打	○	○	○
坪井智哉	25	左投左打	○	○	○
佐々木誠	34	左投左打		○	
濱中治	21	右投右打	○	○	○
塩谷和彦	25	右投右打			○
中谷仁	20	右投右打	○	○	○
北川博敏	27	右投右打	○		○
田中秀太	22	右投左打		○	○
星野修	29	右投左打		○	○
高波文一	24	右投右打		○	○
吉田浩	28	左投左打			○
ガンガン打撃	7億9380万円				
キッチリ抑え	7億9310万円				
ハツラツ若手	5億3550万円				

新人シンガーを発掘・育成する——DEBUT（デビュー）

このゲームは、ヒットチャートで上位に入るシンガーを育てるだけでは終わらない。育てたシンガーの真の実力を、インターネットを使用して試せるのだ。閉じられた世界ではなく、ネットワークにアクセスする全プレイヤーから支持されるようなシンガーを育てられるかな？



スカウトする歌手の性格や嗜好、歌唱力などと、攻める音楽ジャンルを計算した上で、ヒットチャートの１位を目指していこう。

まずはAUDITIONでシンガーを発掘する

最初にやるべきなのはオーディションでシンガーをスカウトすること。パラメータで能力を判断し、プロモーションにぴったりの逸材を発掘したい。ただし、スカウトにはお金がかかる。ルックスも歌唱力も兼ねそなえた大物シンガーは、それなりに費用もかさむ。所持金と相談の上で、バランスよく決定しよう。



モチベーションはシンガーの生命力みたいなもの。歌い続ける気力がなくなれば、使いものにならなくなってしまうだろう。





アピールボタンを押すと、シンガーのダンスが見られる。見た目も判断材料のひとつ。



解説する猫

シンガーの能力値やコマンドなど、「スーパープロデューサーズ」では英語が多用されている。英語が苦手な人には向かないと思いがちだが、心配はご無用。わからないコマンドや用語は、左の猫のキャラクターが解説してくれる。

名プロディーサーを補佐してくれる、アシスタント役の猫なのだ。

才能ある歌手の卵を見つけ、誰もが口ずさみたくなる曲を作り、ライブやタイアップでプロモーションする。ヒットチャートを賑わす音楽には、そんなプロデューサーの力が必要不可欠。そんな体験ができるゲームが登場する。インターネットで自分の腕を試そう！



Special 特報 Report!

完成度50%





●ハドソン ●10月発売予定 ●価格未定
●ネットワーク対応型育成シミュレーション
●インターネット対応

キミの感性が

つぎにMAKE UPで磨きをかける

スカウトしたシンガーを自分好みに、もしくは、プロモーションにあった容姿にチェンジするのがメイクアップだ。

スカウトがパラメータという内面の選択とするなら、メイクアップは髪型、髪の色、服装といった、外見の選択になる。

こうして内と外の両面から、魅力的なシンガーを作り上げる。



髪型はロングにする？　それともショート？　音楽スタイルにマッチした、納得のいくスタイルを求めていろいろ試してみよう。





左とまったく同じ服装でポニーテールにしてみると、これまた違ったイメージに……。

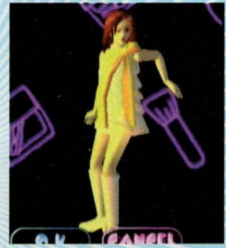
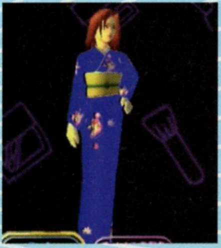
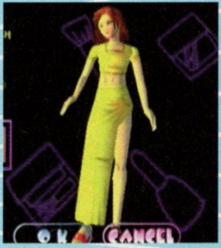
服装以外にアクセサリーも購入できる。帽子でまたまたイメージチェンジ

髪型でこんなにイメージは変わる





色を変えるだけでもイメージは変化するが、ドレスから着物まで幅広い選択肢がある。

時にはシンガーの引退も

モチベーションによるシンガーの寿命がきてしまったときや、流行の推移によって人気がなくなってしまったら、現実のシンガーと同じように引退させる決断も必要だ。プロディースできるシンガーは10人までと限られている。大切に育てたシンガーには思い入れもあるだろうが、新しい才能に賭けて引退させよう。



シンガーとの相性もある。下手なメイクアップは能力を下げてしまう。



夢は夢と終わり、こうして普通の女のコに戻っていくシンガーもいるようだ。

情報（ネタ）を求めて街へくりだす――DOWNTOWN（ダウンタウン）

流行の波は街に出て人々と会話することでキャッチできる。正確な情報を得るためにも時々はダウンタウンのコマンドを選ぼう。また、クラブやディスコにはDJゲームがあり、高得点を出せば、アイテムがもらえる。



STREET
BAR
DISCO
CLUB

街にあるストリート、バー、ディスコ、クラブの４ヵ所を回って、人々が今求めている音楽がなにかを知るのだ。



街の人々との会話の中から突然のブームが誕生することだってある。



まったく的外れなことを言う人もいるので情報の選択には注意しよう。





音楽シーンの未来を変える

Dreamcast特報

曲を提供しCDを売る——PROMOTO（プロモート）

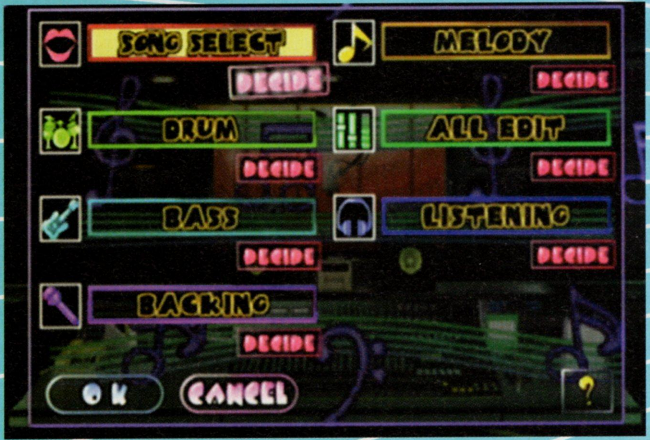
シンガーを確保したら、本格的なプロモーション計画を立ててみよう。プロモーションは、シンガーに歌わせる曲を作るレコーディング、出来上がった曲を販売するセル、曲を広めるために開催するライブといった内容からなる。なおコマンドは、半週間に1回しか選択できない。つまり1週間に実行できるのは2つだ。あれもこれもと欲張らず、的確な指示を出そう。CDが売れれば資金も増え、派手なプロモーションができるように。

音楽を作るRECORDINGから

レコーディングとは、作曲作業のようなもの。プレイヤーのセンスが一番試される部分でもある。簡単に曲が作れるので、音楽にそれほど詳しくなくても大丈夫。なぜなら、基本的に出来上がったパーツの中から組み合わせることで、曲が作れるようになっているからだ。



ゲーム進行役のDJに期待されてしまった。スゲェー曲を作ってやるかぁ！



楽器の各パートを作り、ミックスする手法で作曲する。

ジャンル設定

シンガーの歌唱力やリズム感の能力に合わせて作曲する曲のジャンルも決定しよう。演歌歌手には歌唱力が必要なのだ。また、選んだジャンルにより、基本リズムやメロディラインの種類が変化する。





右上にはヒップホップを歌うために必要なパラメータが、グラフ化して表示されている。

ソング・セレクト

まったくなにもない状態から作曲をするわけじゃない。ベースとなる曲を発注するのだ。ベース曲の作成を作曲家に依頼したあとは、曲の内容を別のジャンル風にアレンジするか、有名プロデューサー風にオーダーするか選択できる。



曲作りの第一歩はソング・セレクトで元になる曲を作ってもらう。



作曲家の個性を確認してから曲を発注する。曲の出来はとてもいいはず!?



その音楽ジャンルらしい典型的な曲が出来上がるので、手直しが必要だ。

作曲（カスタマイズ）

ベースとなる曲ができたら、自分なりのオリジナルに編曲していこう。各パートの音色を変更したり、トラックやフレーズごと入れ替えたりするのだ。サビをいきなり曲の頭にもってくるヒット曲タイプにしたり、徐々に盛り上がるようにしたりと、アレンジにより曲のイメージはまったく変わってくる。



メロディが同じでも楽器を変え、パートを入れ替えれば、まったく違う曲に聴こえる。



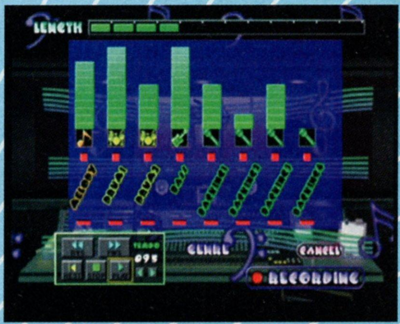
8つの音をミックスできる8トラックレコーディングで曲をアレンジしていく。

レコーディング

作曲が終了したらレコーディングで曲が完成する。ここでは、曲全体のイメージを調整することができる。

テンポを早くしたり、遅くしたり、それぞれの楽器の音量を調整する。すべてをチェックしたら、OKボタンを押して出来上がり。またひとつ、流行に合わせてアレンジされた曲がレコーディングされたことになる。

さて、ヒットチャートのどの位置にまで到達するだろうか？



レコーディング完了まで何度でも聴きながら調整できる。プレイヤーのセンスが曲の仕上がりを決めるのだ。

販売戦略はSELLで操作

レコーディングした曲はCDにパッケージして販売する。販売本数によってチャートの順位は大きく変動するし、収益は今後のプロモーション活動に影響を及ぼす。いい曲がレコーディングできても販売計画がマズければ、売り上げが伸び悩んでしまうかもしれない。セルは意外と重要なコマンドなのだ。セルでできるのは、曲のタイトル決定、パッケージの選択、発売日と製造枚数の決定。また、TV番組やCMとのタイアップといった売り込みの調整もできる。持ち歌がある程度あるシンガーなら、アルバムを作ることだってできる。



CDのパッケージ選択。数あるジャケットの中から曲のイメージ&インパクトを考えて選ぶ。



流行の波に合わせて発売するのがベスト。製造本数が多いと製造期間も長くなる。



曲の内容に合った売り出しかたで、いろんなメディアにプロモーションを行う。



人気が出ても、なにかの要因で製造枚数が少なければチャンスを逃すことも？

LIVE活動で知名度を上げる

最初のうちはそれほど興業収益は望めないだろうけれど、地道なライブ活動でプロモーションをするのも重要な要素だ。ライブの成功はCDの売り上げアップにつながるし、シンガーに実力をつけてくれる。ファンを獲得するためにも、ステージ構成や演出を考えてあげよう。



ライブを開くシンガーを決めたら、具体的な場所や演出を詰めていく。


駆け出しの頃は資金もそれほどないし、シンガーに力もない。比較的低予算でできるストリートライブから始める。


ステージ開催を決定すれば、すぐにコンサートを開催できるわけではない。事前のセッティングを行うのだ。


資金を集め、実力をつけて知名度を上げれば、大きな会場を埋め尽くす観客の前でライブが開ける。


会場を選択したら、舞台装置やバックグランドなどでライブを演出する。これまたセンスの発揮場所。

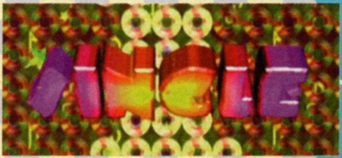

歌手にとってもプロディーサーにとっても、夢のようなライブ。

目指すは音楽チャートの1位！

プロモーション活動を軌道に乗せ、成功していけば、プレイヤーの曲が音楽チャートの1位に輝くときがくるだろう。それが当面の目標だ。その先には、全ジャンルの1位をプレイヤーの曲で埋め、プロデューサー人気1位を手に入れる最高のエンディングが待っている。

ゲーム中のライバル歌手やプロデューサーを制したら、次はインターネットで他のドリームキャストユーザーと腕を競おう！




チャートを制したり一定の成果を治めるとデモが流れる。

北へ。

大好きな彼女と作る

●ハドソン
●8月5日発売予定
●3,800円（税別）
●イラスト集＋ミニアドベンチャー

Special 特報 Report!
完成度？%

発売日と価格も正式に決定し、ちょっぴり成長した彼女たちと会える日までもう少し！ 今回は、歌と画像満載のソフトの魅力と最新情報を、あますことなくお伝えします!!





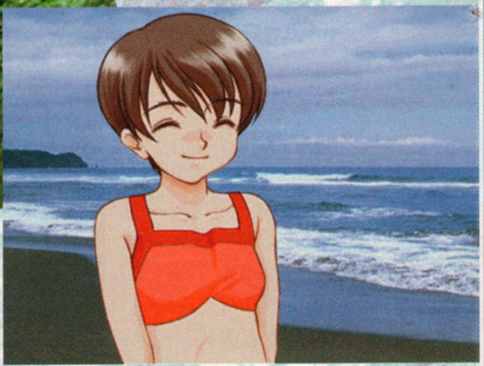
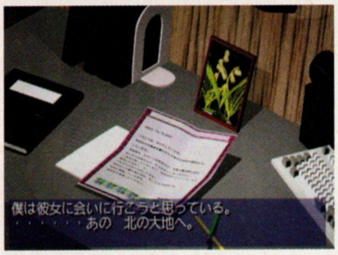


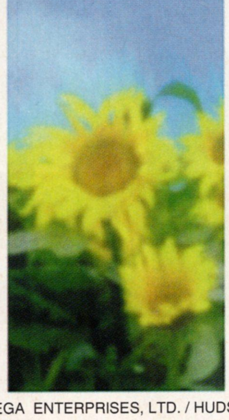
Photo Memories











プロフィール

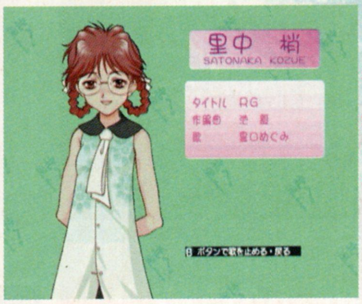
音声付き自己紹介モード！ さらに彼女の持ち歌まで聴ける!!

プロフィールモードでは、女の子のデータを表示するだけでなく、声優さんによる自己紹介が聴ける。もしかすると、ゲーム本編のなかでは語られなかった本音が聴けるかもしれないね？ さらにこのモードでは、彼女たちの持ち歌を好きなときに好きなだけ聴けちゃうのだ。思い出の曲に心ときめく？



音声が流れている間は、今作で初登場の衣装なども表示される。

もちろん、8人それぞれの持ち歌も収録。いつでも聴ける。



自己紹介は、自分の言葉で話してくれる。いつもと違った雰囲気が楽しめるかも？



彼女に会いに、ふたたび北へ！

新しい思い出！ミニアドベンチャー

「北へ。Photo Memories」に収録されるミニアドベンチャーは、前作のC.B.S.形式ではなく、オーソドックスなコマンド選択型になっている。3択式とはいえ、選択によってストーリーはきちんと変わっていく。

新システムとシナリオ判明！半年後の彼女の様子は？



画面構成や会話の雰囲気は前作と変わらないのだが……。



ブレイクしなくても選択肢が現れる。項目を選ぶだけ！



コマンド選択型のゲームに！

もう単なるお兄ちゃんじゃない！
春野琴梨



ようやく"脱・お兄ちゃん"にまでこぎ着けた琴梨との関係。しかし本編では、結局名前で呼んでもらえなかった。そんな琴梨も今度はきちんと名前で呼んでくれる！　夢の"お店"などについて会話も弾むよ。

サロマ湖でまたまた曲作り!?
川原鮎



ふたたび北海道を訪れた主人公を、「お帰りなさい！」と明るく迎えてくれる鮎。彼女は、自分の両親の思い出の地へと連れていってくれる。さらにサロマ湖では、アーティスト心が触発されて……？

素直な梢なんて、らしくない？
里中梢



梢とは、その後もパソコン通信で連絡を取り合っていた。それでもやっぱり実際に会わなきゃいられない。もっと一緒にいたいのに……。そんな気持ちが梢をわがままにさせる!?

やっぱりバイクで食い倒れ旅行？
桜町由子



「とりあえずなんか食べに行こう」と、相変わらずの由子。でも本当は、忙しかった仕事を離れての久々の休息。知床や阿寒湖などをバイクで回り、大自然を満喫するのだ！

葉野香がお気に入りの場所へ案内
左京葉野香



葉野香は、幼い頃の思い出の地・神泉沼へ連れていってくれる。意外と知らない葉野香の過去だけど、大事なことがあったみたいだ。さらにはガイドブックまで買って、各地を案内してくれる。山の上で彼女が言う、"とっておきのセリフ"とは？

薫の意外な一面が見られるイベントとは?
椎名薫



告白までは、どうしても主人公と一線を引くように接していた薫。でもこの夏は、かなりくだけた表情で迎えてくれる。彼女のそそっかしいエピソードも見られるらしいよ。

明るくなったターニャと海へ山へ！
ターニャ・リピンスキー



以前とは見違えるほど明るく前向きになったターニャ。積極的に話もしてくれるようになったけど、純粋な彼女の感性には、ときどき"ドキッ"っとさせられることも……？

高校生になっても、ドジは直らず…
愛田めぐみ



高校生になっても、めぐみのおっちょこちょいは相変わらず。離れているあいだも毎日電話で話をしていた2人は、学校でも遠距離カップルとして有名になっているらしい？

ハドソンファンページ　投稿募集！　グッズ・イベント情報満載！

ついに審査結果発表！栄冠は誰に!?　会報第12号

北へ。すずらん友の会

4人が集まって審査会＆北海道の食べ物談義!?

ドリマガ誌上で募集していた「北へ。」の“ファッションイラストコンテスト”と“ラブメッセージコンテスト”の結果を、ついに発表します！

ファッションイラストコンテストは、「大好きなあの子に着せたい服をデザインし、イラストにする」という、単なるイラスト募集とは一線を画す、ちょっぴり高度なコンテスト。デザインセンスはもちろん、そのデザインした服を着せたい女の子のイメージをどれだけ理解しているかも重要な要素です。審査委員のみなさんも、応募された作品を評価する際に「女の子のイメージをデザインにどう反映しているか？」を中心に審査してくださいました。そしてラブメッセージコンテストは、登場する女の子に“愛の告白”をするコンテストです。最近は電話の普及により手紙を書く機会が減っているためか、イラストに比べ応募総数は少なかったようです。でも、女の子たちに対する“大好き”という気持ちのこもった力作ばかりでした。

当日の審査会場には、広井氏をはじめとする4名の審査委員のみなさんにお集まりいただけました。一通り審査が終わった後は、せっかくお集まりいただいたのだからと、今後の「北へ。」の展開もうかがうことに。「北へ。Photo Memories」に続き、何かしらの動きがあるかもしれませんよ!?



広井王子

ご存じ、レッドカンパニーの総帥。ハドソンとは「天外魔境」シリーズ以来のおつき合い。「北へ。」では、総合プロデューサーとして手腕をふるう。



NOCCHI

レッドカンパニー所属のイラストレーター。独特の絵のタッチには定評があり、ファンも急増中。「北へ。」のメインキャラクターデザイナー。



千葉紗子

南青山少女歌劇団出身で、現在は他の作品でも声優として活躍中。代表作は「彼氏彼女の事情」佐倉椿役など。「北へ。」では、春野琴梨役を熱演。



広橋佳以

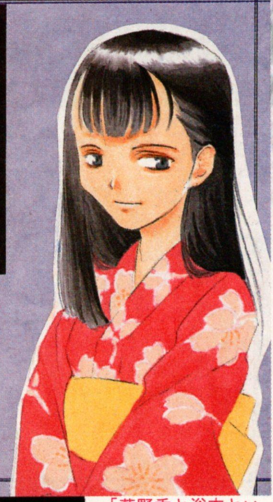
南青山少女歌劇団出身で、セガのゲームCMやSS用ソフトにも登場。現在は8月の舞台に向けてレッスン中。「北へ。」では、川原鮎を演じる。



審査結果発表！

最優秀賞

●三重県／宮脇憲司



左京葉野香

「葉野香と浴衣という組み合わせもいいし、なにより一番ありそうな雰囲気ですね」(NOCCHI氏談)。彼女のイメージにピッタリの作品だ。

ファッションイラストコンテスト
ラブメッセージコンテスト

紗ちゃん 佳以ちゃんのプレイ後の感想は？

――琴梨と鮎を演じられたお2人ですが、エンディングは見られましたか。

紗子 はい、見てますよ。

佳以 私もプレイしています。

紗子 途中までじゃないよね（笑）。

広井 突っ込むなよ（笑）。でも、飽きっぽいからな佳以ちゃんは。

紗子 いやあ、いつものことだから。

佳以 誰かにプレイしてもらって、それを見られればいいんですけどね（笑）。

広井 じゃあNOCCHIにプレイしてもらって、それを見ればいいんじゃない。

NOCCHI え（笑）？



たくさんのイラストを前に審査中。紗子さんと佳以さんは、審査委員というよりもいろんな絵が見られて嬉しいみたい？

会話のタイミングが難しいよね

佳以 鮎ちゃん狙いでプレイしたんですけど、琴梨ちゃんにばかりいいように答えてたら、鮎ちゃんが電話番号を教えてくれなくなっちゃったんですよ。

一同 （爆笑）

紗子 そう、そういう展開ってあるよね。タイミングを外すと進めなくなっちゃうの。

佳以 もう鮎ちゃんに会えなくなっちゃったので、仕方がないからまた最初からプレイし直したりとかしたんですよ。せっかく私が歌っているのに、全然鮎ちゃんの歌が聴けないんだもの。考えながらプレイしないと、"大好き"まで辿り付けないんですよね。

広井 鮎は、歌が多いじゃないか。

佳以 そうなんですけど……。友達にプレイしてもらおうかな（笑）。

なぜか薫さんのエンディングに！？

紗子 じつは私も、琴梨ちゃんのエンディングは見ていないんです。なぜか薫さんのエンディングは見られたのに。

広井 え？ 一番濃いじゃん、それ。

紗子 最初は私も琴梨ちゃんと仲良くなりたかったのに、いつの間にか薫さんと仲良しになってたんです（笑）。

広井 それ不思議なプレイだな（笑）。

佳以 薫さんが一番難しいって聞いてたから、不思議ですよね。

広井 紗子ちゃんは、ちょっと変わってるんじゃないの？ 普通にプレイしたんじゃ、薫さんにはならないよ。

紗子 そんなことないですよ（笑）。結構いろんな女の子に会ってるんですよ。鮎ちゃんにも会ったし、梢ちゃんにも会ったし。めぐみちゃんのいる富良野に行こうとしたら、行けなかったんですけど。行く方法がわからなくて（笑）。

佳以 私も同じ。ちょっとC.B.S.のボタンを押すタイミングがわからなかっただけなのに、琴梨ちゃんのママったら「あ、行きたくないんだ」ってなっちゃう。あ、違う！ ちょっと待ってくれ～！ って（笑）。

紗子 そうそう（笑）。それで、今は琴梨ちゃんでやり直してるんです。でも、ターニャに会ったら、やっぱりターニャかわいいなって思って……。

広井 ターニャはかわいいよな。

紗子 それで今揺れてるんですよ。

NOCCHI 僕は制作にかかわっていたんで、人がプレイしているのを見てるだけなんですよね。なにより先の展開は全部知っていますからね。

広井 そうだよな。どこでどうなるかわかってるからな。自分でプレイしてて、

キャラクター賞

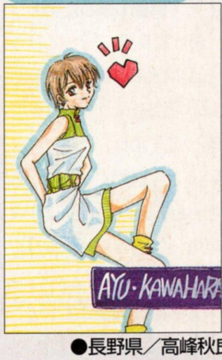
春野琴梨賞



募集開始当初から、紗子さんが気に入った作品。天使をイメージさせる背中の小さな羽もさることながら、ノースリーブの服もかわいい。

●東京都／月島咲耶

川原鮎賞



鮎らしさがよく出ているさわやかな作品。ワンピース2枚重ねという奇抜な発想が、女性審査委員にウケていた。

●長野県／高峰秋良

左京葉野香賞



雪の夜をバックに栄える真っ赤なコートと帽子。葉野香のイメージがよく表現されていて、審査委員全員から支持を受けた。

●東京都／ヒロヨシ

ターニャ・リピンスキー賞



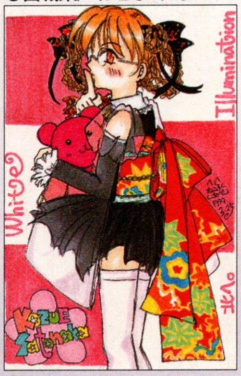
●千葉県／しゃお

「ターニャに浴衣を着せてみたい」というツボにピッタリとハマった作品。持っているのはリンゴ飴？

優秀賞

最終選考まで残ったのは4作品。そのどれもが甲乙付けがたく、最終的にはNOCCHI氏に判断がゆだねられ最優秀賞が決定しました。しかし、どの作品もレベルが高く、審査委員長の広井氏により、急遽、特別に"優秀賞"が設けられることに！

●宮城県／ねこふく あべ



「コスプレという感じがよく出てますね。梢ならやりそう」（NOCCHI氏談）。添えられていたメッセージも、審査委員に好評でした。

●大分県／黄神玲



「フワフワした感じでとってもかわいい」（紗子さん談）。女性審査委員に大好評の作品です。柔らかいイメージがポイント!?

●滋賀県／前田喜代志



「めぐみはいろいろバリエーションがあっていいね。なにしろ子供服だから、なんでもアリなんだよね」（広井氏談）。

北海道はテーマソングの通り、おいしい場所!?

引っかかって「誰が作ったんだよ、このゲーム」っていうのもなあ（笑）。

北海道に行ったら住みたくなっちゃった

──ゲームの打ち上げで、北海道旅行をされましたよね。北海道の感想は？

佳以　楽しかったです。食べました、いっぱい（笑）。

紗子　食い倒れツアー（爆笑）。

佳以　ゲームに出てきた場所へも行きましたよ。狸小路で鮎ちゃんのマネをしたり、鮎ちゃんがオーディションを受けたメッセホールの前も通った！

紗子　ビートルバムはゲームでプレイして知ってたから、「ああ、私、ゲームの中にいるんだ」って感動しました。

NOCCHI　僕は富良野に行ってみたいな。それから函館山の夜景も見てみたいですね。やはり北海道は、一度は見てみたい場所が多いですよね。

紗子　全部回ると1週間ぐらいかかるのかな？　「Photo Memories」は登場する地域が広くなってるから、1ヵ月ぐらいかかるかもしれませんね。旅じゃなくて、住まなきゃダメかも（笑）。

広井　北海道は本当にいいところだよ。じつは昔、空気のいいところに一軒家を借りようかなと思ったことがあるんだ。そうしたらハドソンの人に、「そんなとこに住んだら、誰も訪ねてこなくなりますよ」って（笑）。そりゃ寂しいやって思って止めたの。

──次回作は沖縄を舞台にして、取材に行くのも楽しそうですね（笑）。

広井　いいね。石垣島あたりで2～3週間ぐらい合宿したいなぁ。

紗子・佳以　あ、私たちも行く！

広井　でもさぁ「南へ。」って言ったら、普通キャラクターが変わるだろ（笑）。

紗子　鮎ちゃんと琴梨ちゃんが旅行に行くという設定にしてください（笑）。

広井　それじゃあ、育江さん（めぐみ役）とかに怒られるよ。8人で沖縄へ行って、さらに沖縄で8人のキャラクター登場させるの？　合計16人も出たら、むちゃくちゃ大変だよ！

NOCCHI　沖縄だと水着が多くなっちゃいますよね。日焼けでごまかすかな？

広井　そういう問題じゃないだろ（笑）。

入賞おめでとう！ 賞品はこれだ!!

“ファッションイラストコンテスト”最優秀賞の宮脇憲司さんには、NOCCHI氏のイラスト入りサイン色紙とテレカセットをお送りします。また入賞者全員に、ドリマガ特製オリジナルテレカセットを差し上げます。またコンテストを開催したいですね。

●各賞共通テレカセット



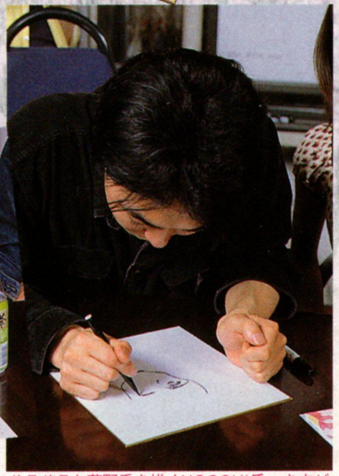
●ファッションイラストコンテスト最優秀賞用サイン入り色紙

●ラブメッセージコンテスト優秀賞用サイン入り色紙





入賞者へ心を込めてサインを書く紗子さん。たくさんのイラストが見られて楽しめたみたい。



サラサラと葉野香を描くNOCCHI氏。さすがにプロ。あっという間だった。

「北へ。」の続編が出るとしたら大自然が舞台に？

「北へ。」については、まだまだやり残していることがいっぱいあるね。もし続編という話になったら、北海道の大自然を舞台にしたいな。登場する女の子も札幌近辺だけじゃなく、各地域の女の子になるかな？　北海道を持っている日本っていうのは、諸外国から見てもすごいらしいんだよ。釧路湿原のような自然を、大きくとり上げたいなあ。　（広井氏談）



「Photo Memories」でも、自然の景色がいっぱい。次回作では大自然と融合がはかられる？

キャラクター賞

愛田めぐみ賞



●大阪府／タカツキMハラ

なんとも目を引くめぐみのイラストだ。服の全身は見えないが、部分的であっても全体像をイメージさせられるのがスゴイ。

里中梢賞



●北海道／飛鳥るぅ

ウサギのコスプレスタイルの梢。コスプレネタは多かったけど、やはりフワフワのモコモコ部分が、女性審査委員の感性を揺さぶったようだ。

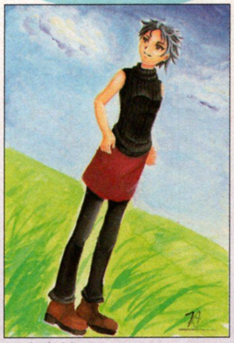
椎名薫賞



●北海道／おとと

オーソドックスだが、薫らしさが1番よく出ていた作品。大人の雰囲気というのが、薫のイメージとして定着しているようだ。

桜町由子賞



●東京都／たいれる

風が伝わってくるような、さわやかさなイメージを感じさせる作品。シンプルな着こなしも、由子らしくて好印象。

ラブメッセージコンテスト

“ラブメッセージコンテスト”は、残念ながら、応募者が自分と女の子との距離感をつかんでいない作品が多かったようです。もっと自分の気持ちを自然に伝えられるとよかったですね。手紙を書くのは難しい？

優秀賞

●東京都／奥村洋仁
to ターニャ・リピンスキー

「この間、テレビの番組で貴女の姿を拝見いたしました。それは、“北海道を訪ねて”という番組でした。運河工藝館の工房の様子が紹介され、カメラが工房内を映していたのですが、不意に私の目に飛び込んで来たものは『聖母』を形取ったステンドグラスでした。しかしそれは、私の思い違いだとわかったのです。なぜなら、それはガラス越しに映した1人の少女、そう貴女だったのですから……」

自分の中で物語を作ったうえでのメッセージですね。心がこもった作品です。

編集部 今回の入選作は、相手を思いやる気持ちのこもっているものから選出させていただきました。便せんや封筒などの小物も、入選要因のひとつとなっています。なかにはノートの切れ端などもありましたが、受け取る相手の気持ちも考えたいところです。

キャラクター賞


春野琴梨賞
●佐賀県／はるき


愛田めぐみ賞
●栃木県／くまりん


川原鮎賞
●千葉県／さえぐさずん


里中梢賞
●京都府／原ぼん


左京葉野香賞
●山形県／高梨則保


椎名薫賞
●島根県／林真樹


ターニャ・リピンスキー賞
●東京都／ロー・レラン


桜町由子賞
●北海道／うんじゃま〜

佳以ちゃん絶好調! 舞台に向けて全開でレッスン中!

東京ゲームショウでは、歌と踊りを披露してくれた鮎ちゃん役の広橋佳以さんだけど、現在８月の舞台に向けてレッスン中！ 昨年に引き続き、『Fank-a-Step Ⅱ』（ファンカステップ）という、歌とダンスがいっぱいつまったステップパフォーマンスの第２弾に出演するのだ。

ハチャメチャなシナリオにパワフルなダンスは、佳以さんの魅力をより一層引き出してくれるはず。ゲーム中の鮎ちゃんに恋しちゃったなら、今年の夏は『Fank-a-Step Ⅱ』で活躍する佳以さんを見て、今度は佳以さんに恋しちゃってね。いつのまにか２人が重なり合って見えること、間違いなしなんだから！



レッスン中の佳以さんは、普段のにぎやかな雰囲気とはまったく違って真剣そのもの。バイタリティあふれる鮎の役を演じられたのも、こういった基礎があったからと言えるだろう。





とびっきりの笑顔もチャームポイント。「北へ。」イベントで彼女のファンになったという人も多い。

Funk-a-Step Ⅱ ファンカステップ

「Funk-a-StepⅡ」インフォメーション
●公演日時：８月５日（午後７時〜）、８月６日（午後７時〜）、８月７日（午後５時〜）、８月８日（午後１時〜、午後５時〜）
●場所：新国立劇場小劇場（京王新線の初台駅から徒歩１分）
●チケット：全席指定5,000円（税込み）。前売券の発売は６月27日（日）より開始。
●チケット取り扱い：キョードー東京（03-3498-9999）、チケットぴあ（03-5237-9999）、チケットセゾン（03-3250-9999）、ローソンチケット（03-3573-1015）、CNプレイガイド（03-5802-9999）、新国立劇場ボックスオフィス（窓口のみ取り扱い）
●問い合わせ先：キョードー東京（03-3498-9999）、南青山少女歌劇団11:00〜18:00（03-3796-8666）

投稿募集 すずらん友の会では、「北へ。」に関するイラストやメッセージ、そして実際に北海道を旅行した感想なども募集しています。おバカなお風呂での選択肢を楽しむ“今週のお風呂”ネタも募集中！

あて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング株式会社　ドリームキャストマガジン編集部
「すずらん友の会」○○係

笑顔で〝ココロ〟隠して──



ついにゲームシステムに触れた画面を入手！　3Dになった移動場面、そしてアイテム発見などトラップに関連した場面などを、物語の冒頭シーンとあわせて紹介していこう。

ゲームシステムの新着画面を続々公開！

閉じ込められた恐怖、次々と起こる奇怪な事件。研究所で起きる出来事が、少女たちがそれぞれ抱えてきた、何かを浮き彫りにする。脱出するために行動するだけではなく、少女たちとの心の動きにも注目したいこのゲーム。今回掲載したイベントシーンからは、どのような心が読み取れるか？　開発者の話を基に、イベントシーンの状況と心の動きを推測してみよう。

そして、システムに触れつつ紹介する物語の冒頭シーン。研究所に入った理由がついに明かされる!?

希春

希春の笑顔の裏には、秘められた感情がある。不安や疑問。負の感情を笑顔で隠し、周りに心配をかけまいと振る舞う優しい少女、希春。突然、主人公がいる場から離れていった、希春を追いかけて「どうしたのか」と尋ねても彼女は笑顔を向けて答える……、「何でもないよ」と。

Special 特報 Report!

REVIVE…（リバイヴ） 〜蘇生〜

●データイースト●10月発売予定●6,800円
●トラップアドベンチャー●1人用●おまけCD付き



待ち人はいつ？

菜緒

海の見えるテーブルで1人たたずむ菜緒。テーブルには寂しげにあるティーポッドと消えたロウソクが1本……。これからの楽しい時間を期待して待っているのか、それともすでに来ない人に対しての寂しさを募らせているのか。時間が過ぎていくにつれて、見えないはずの菜緒の表情が辛くなっていくように感じるのは気のせいだろうか？

リバイヴ

眠りから目覚めると、希春の姿はなかった

オープニングの画面写真を入手

ここでは、物語の冒頭シーンを見ながら、主人公たちがトラップを解くために使用する、アイテム選択の場面や画面をクリックしたときの反応を見ていこう。物語の発端は希春の失踪。以前、菜緒が希春から相談を持ち掛けられたことを、主人公に話したことがあった。最近、希春のことが気になってしょうがない主人公は、希春が夢の中に出てくることが多くなっていた。そして、その日も眠っていたところをドアをノックする音で目覚める。ドアには希春ではなく菜緒がいた…。



浜辺に来た2人。希春が友達の菜緒に相談を持ちかける。なかなか本心を見せない希春。彼女の悩みとは何か？



菜緒と2人になったとき、彼女が主人公に話したことは何なのか？



ドアのノックに気づいた主人公。部屋にはまだ希春は帰っていない。ノックの主は希春？

閉じた研究所に入る手段を探す



菜緒の提案で、二手に分かれて出入り口を探す事にした。研究所の周りを歩きながら、めぼしい物を探す主人公。手がかりはあるのか？

菜緒と2人で訪れた夜の研究所は、シャッターが閉まり、入れない状態になっていた。しかし希春の手がかりがここにある以上、引き下がるわけにはいかない。どこか別の出入り口があるかもしれない。そう考えた2人は二手に分かれて研究所の周りを歩きだす。そして、右手で出入り口らしきものを見つけたが、やはり扉は固く閉ざされていた……。

入口周辺を探索する

研究所左手

扉には海洋研究をしている研究所らしく人魚をモチーフにした絵が描かれている。ここから中に入れるかもしれないが、この頑丈そうな扉を開く手段はあるのだろうか？



研究所右手

以前は研究所で使われていたと思われる物が、ゴミ同然に置かれている場所を発見。こんなゴミでも、何かの役に立つかもしれないと、1つ1つ見ていく主人公だが……。

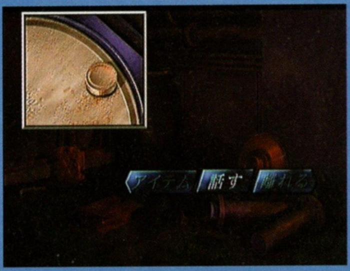


アイテム選択



アイテムを使用する場所にカーソルを合わせた後、アイテム欄から使うものを選択する。使えるアイテムは1つとは限らない。アイテムの使い方しだいで物語が大きく変わることも。

ここには何が？



クリックして拡大された場所には、アイテムなど重要なものが隠されていることも。

アイテム入手


アイテムを発見すると、説明が入った後に持ち物を表したアイテム欄に加わる。

開発者による解説「オープニングストーリー」

オープニングは「仲良しの3人組」を表現しています

●オープニングは主人公、希春、菜緒の3人が仲良しというのを表現したい。なおかつ、「希春が何かいいたげだった」という疑問を残させたい場面です。希春のことが気になる主人公が、夢の中で希春と菜緒との会話を思い出す。目覚めて、家を見まわしてみると希春がいない。そこへ菜緒が現れ、いなくなった希春を探しに、何か手がかりがあるかもしれない場所……研究所へ向かうというシナリオです。シナリオの話になりますが、今回ゲーム中にユーザーが気づくかわからないレベルで、微妙な感情を入れてみました。メッセージや絵だけでは完全には伝わらない微妙な感情を、声優さんの演技で表現してもらっています。たとえばにこの浜辺のシーンでは、希春が2人に気を使って立ち去る場面があるんですが、気を使うという態度が極端になり過ぎないように表現してもらったり、微妙なこだわりを要所に入れてみました。

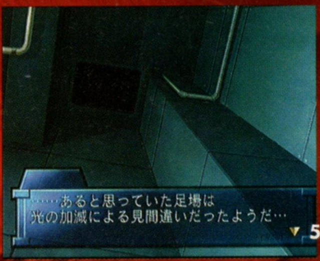
（シナリオ担当：稲葉）

●オープニングのトラップは研究所の玄関が閉まっている。どうやって入ろうかという場面です。ここでは冒頭シーンのアイテムを使ったり、調べたりという場面を出してみました。今回のトラップは、「大成功」と「成功」と「失敗」があると以前お話しましたが、「大成功」になるといわゆる好感度が良くなる。「成功」だとあまり印象は良くないかもしれない。「失敗」は、極端な例だと自分が死んでしまうというふうに複雑になってます。最初のトラップで解き方やアイテムの扱いに慣れてくれればいいですね。

（ディレクター：高橋）

そして研究所の中へ

何とか研究所に入ることができた2人。このときは主人公たちも希春を連れてすぐに帰ろうと思っていたはず。長い夜が始まる。研究所の外のトラップはほんの小手調べ。ここからが本番なのだから……。



4つの視点で見る研究所移動画面

移動画面の写真を入手

研究所の中を移動するときは、建物の階ごとに表示されたマップを使用する。マップはなんと3D。今までのイベントシーンの絵などからは想像できなかったマップに、驚かされた人も多いはず。研究所の無機質さや広さなど空間のイメージを表現したというマップ。これには4つの視点があり、単純にズームアップされるだけでなく、キャラクターの視点(一人称視点)で見られることにも注目したい。



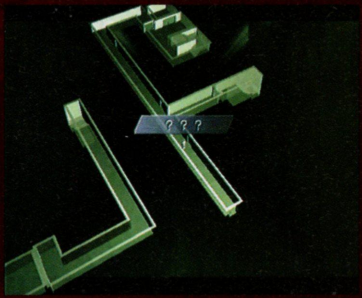
左の写真のような部屋の中と比べると、まったく違ったイメージだ。





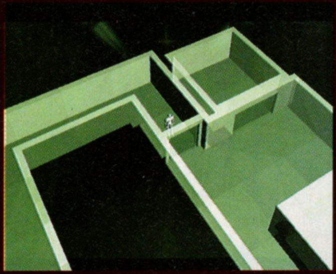
視点1 全景が見える

もっとも遠い視点では、その階全体が見渡せる。自分の位置の確認に適している。



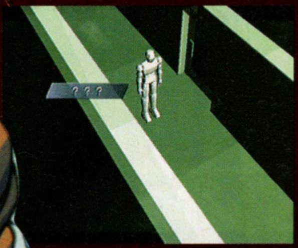
視点2 部屋の大きさがわかる

この視点は目の前の部屋の大きさや、他の部屋とのつながり、扉の位置が確認しやすい。もっとも使用頻度が高い視点だろうか。



視点3 斜め上の視点で

主人公を中心にかなり接近した視点。部屋の前に立つと横に「？」の文字。一度入った部屋は名前が表示される。



視点4 キャラクターの視点で



キャラクターの視点で動く場面。実際に建物にいるような感覚で緊迫感がある。今にも、扉から人が飛び出してきそう。

開発者による解説「移動画面」

広さ、空間を表現した3Dマップです

●シンプルなのは、舞台が研究所ということで、無機質さを表現したかったからです。それからテクスチャーを貼ると処理が重たくなりますし。快適操作にしたかったんですよ。（ディレクター：高橋）

●狙いとしてユーザーに主人公になってほしいというのがあるんです。そこで、具体性をもたせるよりも、システムチックにしたほうが、自分を主人公として見てくれるのではと思いまして。3Dにした理由は、空間のイメージを表現したいと思ったからです。独特な緊迫感を出すという意味では、やはり広さ、距離、無機質な感じという部分を表現しないと伝わりませんからね。

（プロデューサー：山本）

美澄

何事に対しても明るく振る舞う美澄。自分が不安をあからさまに見せてしまったら、きっと周りも。そう考える彼女は、自分が感じている不安の、ほんの少しだけの感情を見せて「困ったなあ」と軽くつぶやく。自分がパニックになるより先に、周りを気にするかのように「どうしましょうか？」と言う美澄。この困ったような笑顔は、そんな彼女の不安と明るく振る舞おうとする感情が入り混じっている。

千尋

普段はまったくといっていいほど感情を見せない千尋。その千尋が眉を寄せて、こちらを見つめている。普段、リアクションの少ない彼女を見ているだけに、こんな怒りの感情を出させてしまったことで罪悪感を感じてしまう。しかし、そんなときでも彼女の感情はうかがいしれない。主人公は思った「怒っているのかなあ……」と。本当のところは猫（愛猫？）だけが知っている!?

REVIVE...～蘇生～ 主題歌「FEEL ME」を唄う

米倉 千尋 インタビュー

澄んだ高音と迫力ある歌声で人気上昇中の女性シンガー、米倉千尋さんが「REVIVE」の主題歌を唄うことが決定！ オープニング「FEEL ME」のレコーディングを控えた米倉さんに、今回の曲への意気込みや、ゲームへの期待などを語っていただいた。



ぜひ千尋ちゃんは殺さないようにしてください！

——主題歌についてご紹介いただけますか

米倉■はい、「FEEL ME」は以前から温めていた曲なんです。お話をいただいたときも、ゲームにピッタリだなと思って。詞の世界観も「私が壊れても、明日生まれ変わる」とかサブタイトルの“蘇生”にも合いませんか（笑）？

——「FEEL ME」の曲調は？

米倉■メロディアス・ロックですね。今回は「切なく、激しく」というのがテーマです。メロディはロックで力強いメロディラインが来るんです。サビは激しく、前半は切なくを意識して歌ってみました。自分の歌声で曲や詞の良さが膨らんでいくといいですよね。私は、曲や詞から受けるイメージで歌声をどんどん変えていってるんですよ。自分が書いた詞ではないんですが、イメージが掴みやすくて唄いやすかったです。

——ゲームもやられると聞きましたが。

米倉■「アルカノイド！」大好きなんですよ。「ドラゴンクエスト」とかも終わると悲しかったくらい。私すぐに世界に入っちゃうので、もし男の子だったら「ときめきメモリアル」とかも絶対ハマってますね。

——「REVIVE」をプレイした感想は？

米倉■映像がすごいキレイじゃないですか。すごく感動しました。遊ばせていただいたんですが、やっぱり主人公と希春ちゃんが一緒になるといいな。そういえば、女のコ、死んじゃうかもしれないんですよね。頑張ってください。それから、ぜひ千尋ちゃんを殺さないようにしてください！（笑）

——主題歌について一言。

米倉■妖しさの漂うロックな曲も、切ない詞も、ゲームとマッチしていて、気に入っていただけると思います。ゲームも曲も両方楽しんでくださいね。

——ありがとうございました。

PROFILE 1996年1月に「嵐の中で輝いて」でデビュー。オリコン初登場38位を始め各地で反響を呼んだ。パワフルかつ透明感のある歌声を聞かせてくれる彼女。最近では作詞、作曲も手掛け、本人が“自分らしい”と語る強いメッセージ性のある歌を聞かせてくれる。

DISCO GRAPHY

1996年のデビュー以来、シングル9枚とアルバム3枚をリリース。その他OVA『機動戦士ガンダム第08MS小隊』の3枚の企画アルバムにもヴォーカリストとして参加している。シングルの曲はCMやバラエティ番組、アニメ番組としても数多く使用されているので、聴いたことがある人も多いはずだ。「REVIVE」の主題歌「FEEL ME」はゲーム発売前にリリースされる。まずは歌でイメージを膨らまそう。

NEW SINGLE

9月15日発売
REVIVE...～蘇生～
オープニングテーマ
「FEEL ME」

8月25日発売
TVアニメ「仙界伝・封神演技」
オープニングテーマ「WILL」

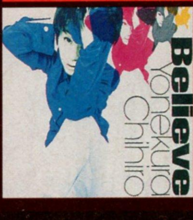
NEW ALBUMも 11月3日発売

「Birth of light」 1,020円 発売中



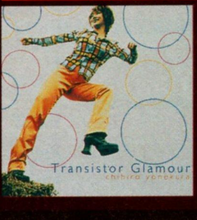
1月8日発売の最新シングル。OVA「ハイスクール・オーラバスター」主題歌。

1st album 「Believe」 3,059円 発売中



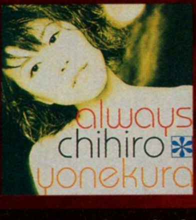
ロックからバラードまで、曲に合わせてさまざまな歌声を聞かせてくれる。

2nd album 「トランジスタ・グラマー」 3,059円 発売中



ポップな曲調にパワーあふれる歌声が乗った、ノリの良い2nd album。

3rd album 「ALWAYS」 3,059円 発売中



「嵐の中で輝いて」を含む全10曲。フレッシュかつパワフルアルバムだ。

インターネットでも情報配信中

http://www.kingrecords.co.jp/Bellwood/artist/yonekura/index.html

米倉さんの最新情報はインターネットでもゲットできるぞ。どんな歌声の人なんだろうと思っている初めての人は、サンプルを聞くことができるのでぜひ覗いてみよう。米倉さんが直接書いた日記を見れたり、ここからファンレターも送れるのでファンの人は当然チェック!!

ライブレポート！ 6・5 原宿ルイード
～Female Vocal Night～

4バンドが参加したライブのラストを飾った彼女。1曲目は“弾き語り”にチャレンジ。しっとりと「To your heart」を歌い上げた。MCでは作詞したときの思い入れなどを話し、観客たちはよりいっそう歌の世界へと引き込まれていく。後半はブレイクのきっかけとなった「嵐の中で輝いて」を含むメドレーで会場の興奮は頂点へ！ バラードからポップまで、幅広い歌声で楽しませてくれた1時間だった。



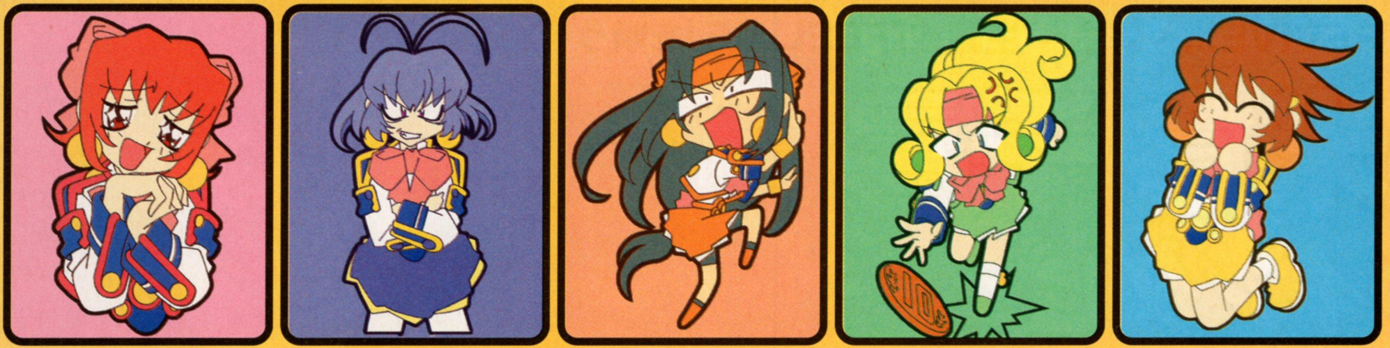
サイン入りポラロイドプレゼント 2名様に！

米倉千尋さんのキュートな笑顔のポラロイド写真を直筆サイン入りで2名様にプレゼント。どちらのポラかは編集部で選ばせていただきます。たくさんの応募、待ってるよ！



〆切 7月8日（当日消印有効）

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング（株）
ドリームキャストマガジン編集部
「米倉千尋サインプレゼント」係まで

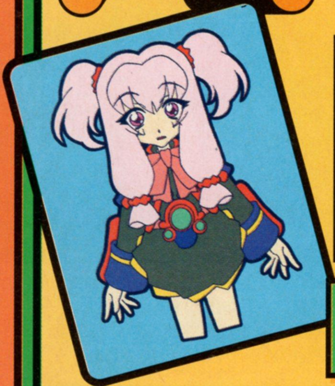


アキハバラ電脳組

パタPies!

CYBER TEAM in AKIHABARA @ Patapies!

™



Special 特報 Report!

- ●セガ
- ●7月29日発売予定
- ●5,800円
- ●友情育成シミュレーション
- ●VM連動

お待たせいたしました!! アニメ放映終了から約1年。あの『アキハバラ電脳組』が帰ってきます。しかも本作の主役は、あの愛らしい電脳ペット、パタPi!! さぁ、君だけのパタPiを育てて、ひばりちゃんたちと遊ぼう!!

噂の友情育成ゲームがいよいよ登場!!
君だけのパタPiがお手元に!!



もちろんキミの手で、キミだけのパタP.iを育てることができる。

あの「アキハバラ電脳組」がゲーム化!! といっても、本作はタイトル通り、この世界で大流行している電脳ペット「パタPi」が主役。プレイヤーは本編の主人公たちが通う「アキハバラ参中」の生徒となり、自分のパタPiを育てながら、他のパタPiやその持ち主たちとお友達になっていく、ちょっと変わった育成シミュレーションだぞ。



登場キャラは50人以上!!

ひばりを始めとしたメインキャラはもちろん、本作のために描き下ろされたキャラが大勢登場。



イベント盛りだくさん!!

オリジナルキャラやメインキャラとのエピソードも満載。キャラ同士のイベントも楽しめる

パタPiとの出会いはこ〜んな感じ♥



アキハバラ参中の一年生であるプレイヤーは、学校で大流行のパタPiが欲しくて、ふらぁ〜とショップへ……。

しかーし、やっぱり精密機械（?）のパタPiは高いっ!! とてもとても手の届く金額じゃありません。トホホ……。





そこに、パタPiショップの店長さんが通りがかり、諦めきれず店員さんに土下座までするプレイヤーに……。



1 お友達にアクセス!!

プレイヤーを中心に広がっているのが、プレイヤーが現在遊ぶことのできるお友達とのネット。始めは少ないが、お友達と遊んで行くうちに徐々に広がっていくので、まずは、それらのお友達に会ってみよう。



これがお友達ネット。最初はまだまだ小さい。



おなじみのドタバタテイストあふれるやり取りが展開される。

はじめまして!! のあいさつ

初めて遊ぶお友達のトコロへ行くと、まずご挨拶としてイベント「パタPi劇場」が発生。それぞれのキャラや、パタPiたちとのやり取りを見られる。

君のパタPiといっしょに参中のみんなとお友達になろう!

お友達と自分のパタPiを遊ばせ、喜ばすことができれば手に入る「ハート」。コレを半年以内に500個集めるのが、基本的な本作の目的。そのためには、ここに書いた3つの行程を繰り返していく。また、お友達と上手に遊ぶことができれば、そのお友達の持つ属性を受け、自分のパタPiが成長していく。成長すれば、その属性のパタPiと遊ぶ際、クリアが楽になるぞ。



hibari hanakoganei



おなじみ、本編での主人公。「王子様」に本気で憧れている、ちょっと夢見がちな女の子。その彼には、じつは秘密があったのですが、本作で明かされるかは不明。パタPiは、その「王子様」からもらった不思議なパタPi、デンスケ。

PATA-Pi=デンスケ

花小金井ひばり

2 パタPiと遊ぼう!!

遊びは、どのキャラも共通の操作方法なのでいたって簡単。上手く遊び、相手のパタPiの喜びゲージをいっぱいにできれば相手のパタPiを満足させたことになり、ハートがもらえる。逆に失敗を続けると怒りゲージが増え、いっぱいになると相手は怒ってしまう。



遊びは、表示されるコマンドを入力し、上部のゲージを中央で止められれば成功。



成功すると、パタPiのかわいいアクションが見られ、相手の喜びゲージも増える。



パタPiによってさまざまなスペシャルコマンドが出現することも。

3 新しいお友達が増える!!

たくさん遊んで交流を深めることができれば、そのお友達から新たにお友達を紹介してもらえたり、新しいエピソードを見ることができるようになるのだ。時にはメールが当人はもちろん、別の人から届くことも。



友達が増える以外にも多くのイベントがある。



新しい友達をどんどん作り、ハートを増やしていこう。

友達の輪がひろがる!!

新しい友達を紹介してもらえれば、ネット画面にその友達へのルートが延長され、遊ぶことができるようになる。どんどん交流を広げていこう。

店長さんは、友情の証ともいえる「ハート」を集める条件と引き替えに、プレイヤーにパタPiをタダで与えてくれる。





ただし、与えられた期間は半年。その間にハートを500個集め、このパタPiを手に入れることはできるかな？



アニメでは中盤から登場し、物語のカギとなったつばめ。フランスからの転校生で、人との交流に理解を示さず、いつも無口。しかし、ひばりとだけは一緒に行動する。彼女のパタPi、プティアンジュも、一匹だけ色が違い、大きな羽根がある特別製。

tsubame ootori

PATA-Pi=プティアンジュ

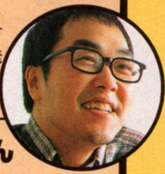
大鳥居つばめ

Dreamcast特報

開発者さんにインタビュー



インタビューに答えて下さったのはこのお2人!!



本作のデザイン回りを主に担当。SS版「エヴァンゲリオン」の開発にも参加していた。

セガエンタープライゼス
茂木幸樹さん



ゲームシステムなどの企画を始め、ストーリ部分など、全般の取りまとめなどを担当。

セガエンタープライゼス
吉田雄介さん

パタPiを間においた友人関係がポイント!

イベントは、全部で200以上あります!!

──なぜ「パタPi」を題材にしたゲームを作ることになったんですか?

茂木　まず、育成ゲームにするか、恋愛シミュレーションにするか、システムが決まるまでが大変でした。

吉田　単純に、パタPiを育成するゲームだよね、と考えていたんですが、育成してどうするの?　ってことになって。携帯型の育成ゲームって結局、友達と見せ合う楽しみが大きいと思うんですよ。だったら、育てたパタPiをアニメのキャラたちと見せ合うことができたら面白いと思いまして。

──アニメの主人公たち以外にオリジナルキャラが多く登場するのは、やはりコミュニケーションを主体にしているからですか?

吉田　そうなんです。パタPiを飼っているキャラが、アニメキャラを含めて50人以上登場します。アニメの中では特殊な存在の主人公たちも、学校では多くの生徒の中の一人というスタンスにあるわけですし。もちろん、アニメの設定も生かしていますが、アニメでは見ることのできなかった日常の部分も見られるのが面白いと思いますよ。

茂木　それに、実はアキハバラ第参中学って共学なハズなんですが、本編では男子生徒はほとんど登場していない(笑)。そういうトコロも描きたいなぁ、というのもありましたね。

──これだけの人数が登場すると、イベントも相当な数になるのでは?

吉田　全部で200近く、メールを合わせると300超えちゃいますね。

茂木　イベントを含む300カット以上のイラストを、アニメのキャラデザインを担当している、きしもとせいじさんにお願いしたんですが、アニメと同時進行だったので苦労されてました(笑)。

──では最後に、メッセージを一言。

茂木　登場するオリジナルキャラたちには、女の子でも楽しめるよう、それはもう狙ったキャラも(笑)多くいます。ぜひ遊んでみて下さい。

吉田　主人公キャラやオリジナルキャラ同士の絡んだイベントもたっぷりあります。そういった部分も含んで、アニメのテイストが生きた作品になっていますので、お楽しみに。



キャラを指しながら、色々と話を聞かせてくれた両氏。ありがとうございました。



関西弁バリバリ、お金勘定が趣味という生粋の(?)大阪人。本編では転校生として登場した。祖父、シマ福郎が物語の真相を知る人物として登場したが、本作ではどうなる?　パタPiは貯金箱を内蔵したビリケン。

泉岳寺かもめ

「女の子にぜひプレイしてもらいたいです」



主役級の脇役として、本編でも活躍していた(?)おかしなキャラ。胸と、腰のくびれがない女の子が大好きな彼女は、現在かもめの自称「彼女」だそうな。パタPiは犬の様な外見のエノケン。

北浦和うずら



もう一つのお楽しみ!! ビジュ

本作では、オマケとしてVM用ゲームがダウンロード可能。コレは、パタPiに単語を教えて、その言葉で占いや言葉遊びが楽しめるといったモノだ。セーブデータも内容に影響するらしいぞ。



好きな言葉を入力して、パタPiに覚えさせることができる。

データ

このデータ画面では、セーブされているパタPiのステータスをそれぞれ確認可能。細かなパラメータも確認できるので、そのパタPiがどのような友人と主に交流しているかがわかるぞ。



パタPiのステータスで、君の性格が一目瞭然?

TVシリーズ VTR LD 全巻発売中!!





suzume sakurajyousui

ひばりのイチバンのお友達でお嬢様。おっとりしているように見えるが、絶対的プライドの持ち主で、傷つけられると激しく凶悪な性格に……。パタPiはカスタマイズが施された「フランチェスカ」。

PATA-Pi=フランチェスカ



桜上水すずめ



アキハバラの夏、ニッポンの夏。

今年の夏は「電脳組」づくし!!

テレビシリーズが見れなかったあなたに朗報!! 放映終了から、はや1年経つTVシリーズが、ついにビデオで全話の発売が完了したぞ。しかも、一部TV版の画像を修正したリテイク版での収録。価格は全て税抜6,600円（ただし1巻のみ税抜3,700円）。要チェックだぞ!!

	VTR	LD	収録話
VOL1	KIVA-388	KILA-388	第1話～2話
VOL2	KIVA-389	KILA-389	第3話～6話
VOL3	KIVA-390	KILA-390	第7話～10話
VOL4	KIVA-391	KILA-391	第11話～14話
VOL5	KIVA-392	KILA-392	第15話～18話
VOL6	KIVA-393	KILA-393	第19話～22話
VOL7	KIVA-394	KILA-394	第23話～26話

そして…… 劇場版はオリジナルストーリー

この劇場版は、あの事件から数カ月後のお話。アキハバラ参中も夏休みに突入し、電脳組の面々はみんなで海水浴へ行く予定を立てる。が、そこにアキハバラがこの地上から宇宙に飛び去ってしまうという衝撃的なニュースが飛び込む。そんなことと知らずにショッピングを楽しむつばめたちに忍び寄る謎の男たち……。一体何が起ころうとしているのか？ そして電脳組とその事件との関係は？ 今夏、映画館は電脳組がアツい!

アキハバラ電脳組
「2011年の夏休み」
CYBER TEAM THE MOVIE
今夏東映洋画系ローショー



アルメモリでパタPiとあそぼっ!!

うらない

入力画面で入力した言葉を使って、パタPiが今日の運勢をさまざまな項目で占ってくれるぞ。もちろん、信じる信じないはキミ次第……って（笑）。変な言葉を入れておくと、おかしな占いになって、これがまた面白いかも。

「ラブラブダネ!」

占いの内容でパタPiのアクションも違う。

おつげ

入力した言葉やパタPiが覚えている言葉を並べて、今日の一言を作ってくれるのがこのモード。パタPiが覚えている言葉を自由に選んで表示するんだけど、これが楽しい!! ちゃんと文章になったときは、ニンマリしちゃうぞ。

おねえさんは
やさしく
ぶちょうは
はずかしげに

変な言葉が妙に上手く組み合わさると爆笑。



higashijyuujyou

格闘技一家で育った、スポーティーなつぐみ。アニメではパタPiのトレーニングコーチを引き受けたりしたシーンも。しかし、彼女には隠された女の子らしい秘密が……。パタPiはたくましい感じのテツロー。



PATA-Pi=テツロー

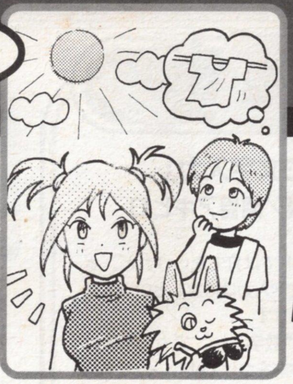
東十条つぐみ




"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
Dreamcast
格闘ファン待望の"KOF"が、ついにドリームキャストに登場。
オリジナルアニメーションムービーなど、お楽しみが満載!
『ザ・キング・オブ・ファイターズ ドリームマッチ1999』、乞うご期待!!
KOF歴代キャラクター38人がズラリ勢揃い!
SNKドリームキャスト参入第1弾
「ザ・キング・オブ・ファイターズ ドリームマッチ1999」新登場!!
DREAM MATCH 1999
夢の対戦を、夢の舞台で。
THE KING OF FIGHTERS
DREAM MATCH 1999 TM
©SNK 1999
ドリームキャスト専用ソフト/格闘アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ~DREAM MATCH1999~
好評発売中/価格5,800円(税別)
NEOGEO POCKET
UPLOAD (DC⇒NGP)
DOWNLOAD (NGP⇒DC)
EXIT
DC=Dreamcast
NGP=NEOGEO POCKET
ドリームキャスト側のネオジオポケット通信画面
ネオジオポケット版「KOF R-2」と連携!
「KOFドリームマッチ1999」とネオジオポケット版「キング・オブ・ファイターズ R-2」との間で、
何とデータのやりとりが行える(※)。
お互いにデータをギブ・アンド・テイクすれば、うれしい特典が手に入るゾ!
「KOF ドリームマッチ1999」側の特典
→秘密のビジュアルが明らかに!!
ネオジオポケット版「キング・オブ・ファイターズR-2」の戦績データ(クリア回数)を受信することにより、その情報をNGPポイントに換算。一定以上のポイント数になると、隠しビジュアルを見ることができるようになるのだ!しかも、隠しビジュアルの中身は、何とシリーズ最新作「KOF'99」に関するモノ!!絶対に見逃せないゾ!!!
ネオジオポケット側のドリームキャスト通信画面
DCつうしん
せんせきをおくる
テクをもらう
互いのデータを転送・受信することで、こんな特典が!!
キング オブ ファイターズR-2
ポケット格闘シリーズ
TM
©SNK 1999
くさなぎきょう チーム
MEMBER SELECT!
「キング・オブ・ファイターズR-2」側の特典
→新たなテクが取得できる!!
ドリームキャスト版「KOF ドリームマッチ1999」の各キャラクターがCPU戦の成績に応じて取得したアイテムを受信することにより、新しいテクを手に入れることができるゾ。もらえるテクには、ノーマル以外にレアテク、隠しテクがあり、ドリームキャスト版でしか手に入らない超レアテクもあるのだ!すべてのテクをゲットして最強キャラをつくれ!!
NEOGEO POCKET
ネオジオポケットカラー&ネオジオポケット専用ソフト キング・オブ・ファイターズR-2 価格4,500円(税別)
接続には、ネオジオポケット/ドリームキャスト接続ケーブルが必要です。
好評発売中　価格2,800円(税別)
※通信方法の詳細については、各対応ソフトの取扱説明書をご覧ください。
The Future Is Now
SNK®
ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。
■画面は開発中のものです。■ゲーム内容や発売日・価格等を予告なく変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。
インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう!"ネオジオポケット"の最新情報も満載! SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(6339)0110[受付時間]9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。

読者投稿コーナー

グルグルパワーズ!!



今週のオープニングイラストは埼玉県／コンバット藤川によるクリムゾンの使い手? 危険極まりないですよ。



夢広場

ここはみんなの“夢”が一堂に会する「夢広場」のコーナー。世の中の流れなどどこ吹く風で、のんきトークを繰り広げます。

目指せ!! 1億台 これでもか計画

宮城県／ちまき



2万円でインターネット! もうこれだけで5000万台は確保できます。

神奈川県／ユニユニモレ



これから買う人には間違いなく朗報。これでだいたい2000万かな?

神奈川県／ユニユニモレ



イリさんと裕さんが全国3000万サッカーファンをゲット! 達成〜。

弟　「世界一夢見がちな読者投稿コーナーグルグルパワーズ!!」もうすぐ夏休み! ドリームキャスト一色!!
姉　気が早いなー。あんたの「もうすぐ」ってどのぐらいなのよ。
猫　最初のお便り、行くニャよ〜。
★この間、一人で東京の友人のところへ行くと家族に言ったら、家族全員に「まいごになるよ」と言われた。んなわけあるかい。私を何歳だと思ってる……と思ってたら帰りの電車で反対方向行きのに乗ってしまった。帰宅後家族に「やっぱり」と言われて弁解の余地なし。

（栃木県／さくら）

弟　電車って難しいですよね……。
姉　まあ「迷子」にはなってないわけだし。弁解の余地あるよ、多分。
★暑いとき、扇風機の首をこっちに向けようと後ろにある首振りボタンを押すと必ずと言っていいぐらいの高確率で一度向こうに振ってイライラすることってないですか?

（香川県／中村幸男）

猫　? それならエアコンを使えばいいのにニャ。
姉　マ、マリー・アントワネット!?
★テレビが壊れて小さいものしかない。ビデオも壊れてドリームキャストのCMが録れない。ワープロは10年前のものだし、そもそもドリームキャストも持っていない。私の部屋は文明開化の音もしない。

（神奈川県／阿曽アキヒロ）

姉　あー、電化製品って連鎖するかのように壊れるんだよなー。
猫　? そんなの買えばいいのにニャ。
姉　猫はいいよな……。
★電車の中で、素敵な女性が私の隣に……。本を読んでいた。「キャプテン翼」だった。インド人もびっくり♥

（神奈川県／ユニユニモレ）

弟　あのマンガの登場人物って、みんな足長くてうらやましいです。
姉　いくらなんでも限度があるよう。
★しまった「先週」のドリマガ買ってもうた〜。（店、まぎらわしいから並べんな!）

（奈良県／影の貴公子）

猫　それは悪徳書店ニャね、きっと。
弟　でも、うっかり買い逃してた人は助かるわけだし……。（オロオロ）
★「エコー・ザ・ドルフィン」出るですか。メガドライブは遠くなりにけり。あの名作もポリゴンになってしまうかと思うとちと寂しいです。願わくばドリームキャストの性能をフルに生かした美麗映像で作ってほしいですね。

（富山県／間抜作）

弟　あのゲーム、僕も楽しみです。メガドライブ版は知らないけども。
姉　私も3D空間泳いでみたいな。
★ヒマだったのでなんとなく年賀状を出してみました。遅すぎですか。

（宮城県／KAZ丸）

弟　遅すぎです……。
猫　いや、ある意味「早すぎ」という考え方もできるわけニャよ。
★ビジュアルメモリプレゼントを希望。学校の友達はポケステにチョコボを入れて連れてきています。悔しいからチャオを連れていきたいんだけどビジュアルメモリの容量が無一い。お金も無一い。お願いします。

（大分県／たと）

姉　ここはプレゼントコーナーじゃないのよねー。（ポキッポキッ）
弟　な、何の音だろう……?
★私的体験記。小学校6年生のとき、母の内職をちょくちょく手伝っていました。基板に何個かの部品を取りつけるものでした。1年後に、その部品が「メガドライブ用のRF接続端子」だったことを知りました。

（青森県／床屋郎伊組）

猫　ふーん、世の中には不思議な話もあるもんニャね〜。
姉　そういう話じゃないでしょっ。
★このごろ、近所のコンビニで、「ドキャマガ」を買うことが多いです。先日は「ドキャマガ」「ドキャFAN」「サラブレ」「月刊タイガース」を同時購入。店員さんに「この人、何者?」と思われてたりして。

（大阪府／ANNE松本）

姉　その辺の係り結び大事だよね。
弟　しかし「ドキャマガ」って……。
★ブーブーが目立ちすぎて弟の存在感がなさすぎる。どうにかしてあげてください。（福岡県／GO.）

猫　いやでもそれって、とっても素敵なことなんじゃニャいかニャ〜。
弟　……存在感ないのかなあ……。
姉　気にしない、気にしない! それじゃあ今週は、ここまで〜!

「うずまき姉弟with猫」



本名はドリムちゃん。ひねくれ者で実利主義者。意外とミーハーな一面も。弟と猫と暮らす。「お姉ちゃんのひ・み・つ」の担当者。



本名はキャスティくん。のんびり者でロマンチスト。とても気が弱い。姉と猫と暮らす。彼の場合は特にコーナーは持っていない。



本名はブーブー。品種は“ドリームキャット”。厭世的な哲学者タイプ。趣味はゲーム。ピンで「猫に聞け!!」というコーナーも担当。

うずまきサロン

「パートナーショップ」
岐阜県／とも

クライマックスランダースの「もってけミニゲーキャンペーン」そこのパートナーショップでもやってない!! 田舎町の数少ないショップをまわり、パンフレットは置いてあるものの、店員に聞いても「？？？」な対応。

キャンペーンが始まって数週間。はじめていったゲームショップでダメモトで聞いてみると「来てるにはきてますけど……」とソフトやステッカーをダンボールから出してきた。お!?っと思いきや「うちの店ではダウンロードできません……。」ということで結局ゲットできず。「じゃあ、そのソフトくれー!!」という言葉を飲み込んで帰りました。一体全体どこに行けばダウンロードできるんだー!! セガ!! パートナーショップのアフターケアはしてるのか？ 契約だけして安心したらあかーん。シェンムーの集めてシェンムーも欲しいよう。

セガゲーム党を大事にして欲しい。

「数字で文字入力」
神奈川県／阿曽アキヒロ

「キーボードでは打てないけれど、ポケベルの文字入力は得意」という人は多いと思います。

そこで“数字キー”でも文字入力ができる機能をつけて欲しいのです。

数字の配列は電話と同じにして。セガのキーボードには、独立した“数字キー”がないので新しく作る必要がありますが、パッドよりも速く打てると思います。これならばインターネットやチャットの打ち込みも、簡単にできますよね。

「筐体に……」
奈良県／DEB

セガが本気で家庭用とアーケードの相乗効果を考えているならば、なぜNAOMIの筐体にドリームキャストのコントロールパッドが差し込めるようになっていないのだろう。家庭とアーケードで操作感が違っていたら意味がないと思うのだが……。

ドージョー毛筆

今週はダジャレ系でまとめてみました。毛筆コーナーは筆で描いたとは思えないくらい、手の込んだ作品からこのようなダジャレネタまで幅広く取り扱っております。ダジャレコーナー希望の声もちらほら……。



福岡県／GO.
北に行く時は気を付けましょう！ 何と遭遇するかわかりません。



広島県／30円
ちゃんとブローしておかないと、こんな風に……。さあ大変!!



茨城県／永沼ブー
これは……ダジャレじゃないな。しかしなんとコメントしたものか。



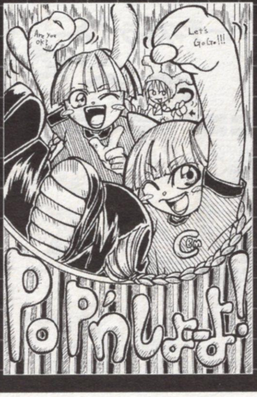
神奈川県／モレ
いやー、なんていうか似てますね。いやオヤジギャグっぽくて（笑）。

イラストガーデン

ただ今の 募集テーマ は「食欲、体力、文学の秋!!」です



北海道／中村るーしあ
うさぎとくまがいい味です。ええ、そりゃもうコメントを失うくらい……。



栃木県／うしねこ
元気のいい作品です。ポップンミュージックは大人数で遊ぶと楽しいよね。



熊本県／コルリ
夏、海辺で避暑中のチェイン。ちょっとはにかんだような表情がいいね。



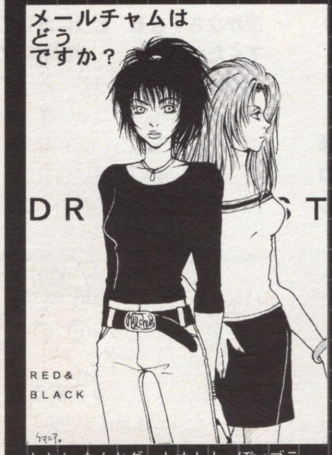
宮城県／KAZ丸
正拳突き!? 夏らしいというより、力強い作品ですね。カッコイイぞ。



群馬県／×××=陣
ぷよぷよ〜んお好きですか？ 他にもたくさん描いてくれました。ありがとう。



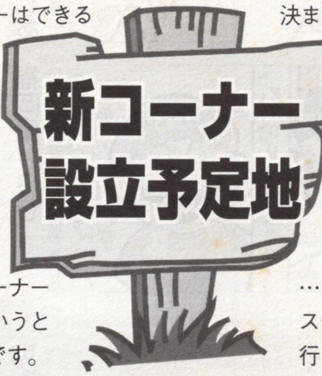
神奈川県／CALIGULA
本当はどんな奴なんだろう？ 包帯の下が（そして右目は？）気になるんだけど。



福岡県／Sマニア
おお！ なんかグットオトナっぽいブラック達ですね。メールチャム楽しいよね!!

とりあえず、色々載せてみました…。

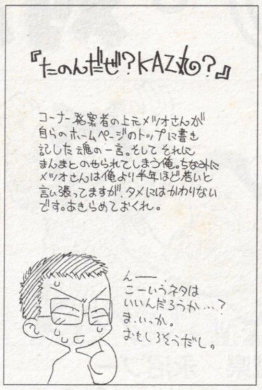
お久しぶりです。みんなからたくさんのコーナー案が来ました。ありがとうございます。では、いくつか紹介していきたいと思います。僕のコーナーはできるのかなぁ……。



●「人生の裏技（仮）」
現実の人生を上手に生きていくための裏テクニックをおひろめしようというコーナーです。「裏」技というところがポイントです。
（例）
・一線を越える裏技
こしょばりの刑（18歳以上推奨）
（大阪府／ＧＵＹ神）
——“こしょばり”って何だろう？でもこういう裏技もあったら便利かもしれないなぁ。

●「今週のトレカ」
自分で描いたイラストに適当なパラメータを付ける。何かの写真でもＯＫ。（三重県／hime太郎）
——あ、これ楽しそうかも。お姉ちゃんや猫にも聞いてみますね。決まったら募集しまーす。

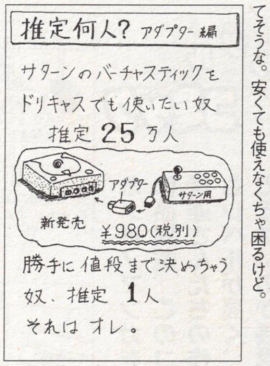
●「いい人を探して……」
ゲームに出てくる、脇役なんだけどいい人や、いい人だなぁ……と思うキャラをキャスティ君と共に探して行くコーナー。
（例）エアロダンシングに登場のブルーインパルスのパイロット。僕が接触して爆発させたのに「うわ!! 気を付けろ!!」だけで済ませてくれる彼。（大分県／たと）
——いい人……定義がムズカしそうですね。味のある人とかの方が多いかもしれないですね。DCの場合。味っていうか変わった人？



⑤宮城県／ＫＡＺ丸
「グッときたひとこと」コーナーは続投なるか!? すべてはみなさんのハガキにかかってます。

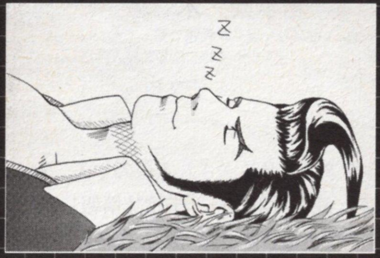
●「こんな周辺機器欲しい!!」
このごろ“ぐるぐるコミック”の方でも周辺機器ネタが多いことですし、いっそのこと「こんな周辺機器が欲しい」というネタを集めるのは（ギャグも）どうでしょうか？
（兵庫県／037ラリーを駆る者）
——周辺機器ですか。ギャグっぽいのなんか載せたら楽しいかな？

●「MYブームランキング」
読んで字のごとくマイブームにランキングを付けて発表!!
（例）NO1.シーマン　いやぁもうハマッてます。あの顔がなんともいえません。NO2.ハニーレモンティーおいしいです。その一言に尽きます。喉にやさしく合唱をやっている人にオススメです。NO3.ドリマガで手を切るサタマガ時代からやっちゃってます。うまくすれば髪の毛も切れるゾ。試してみよう!!（千葉県／がまあんこう）
——色々アイデアありがとう。お姉ちゃん達と検討してみますね。

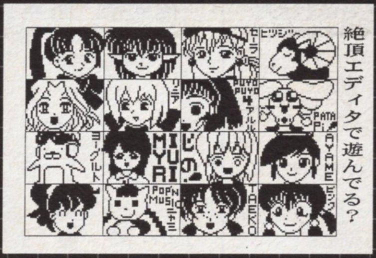


愛媛県／もともと東
なんか980円というより100円コーナーで売ってそうな。安くても使えなくちゃ困るけど。

告知：「グルグルパワーズ!!」では新コーナーのアイディアを随時募集しています。アイディアを採用された方には、無条件でプレゼントを進呈。
●猫に聞け!!／色んな疑問に答えます●激LOVEカフェ／投稿者同士のエール交換●なつゲーミュージアム／思い入れのあるゲームを教えてね●その他何でも募集中!



愛媛県／奥の手
眠るマキシ……。なんか楽しい夢を見ていそうな表情ですね。



兵庫県／滝井浩明
これは見事なドット絵。それぞれキャラクターの特徴がすごく出ていますね。

今週はフリーテーマでーす♥

フリーテーマでお送りしてます。この前まで募集していた「夏の〜」ハガキに素晴らしい作品がまだ多数ありますので、しばらく掲載は夏を感じるイラストでいこうかな??



東京都／三橋はつみ
トーンで付けられた陰影がうまく出るかな？大人の女性を感じます。



長野県／RED'EYES
擬人化したエンジェラン。なんか擬人化した全員がみてみたくなったぞ。他のキャラもよろしくね。



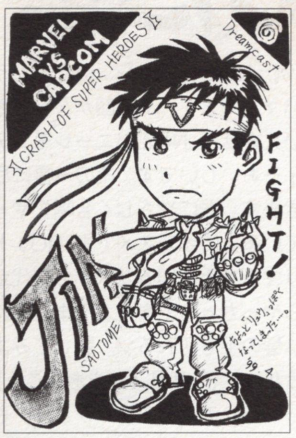
東京都／石井良平
なんかホノボノしてますね。でもチェインはちょっと困り顔？お父さんを大切に。



埼玉県／五月めいめい♥
右下のパンダマークはめいめいさんのサインかな？かわいいマークだね。

ザ・対決

みんなの夢が重なり、夢のハードで夢の交流戦が行われることになりました。でもその裏ではこんな恐ろしい争いが……。



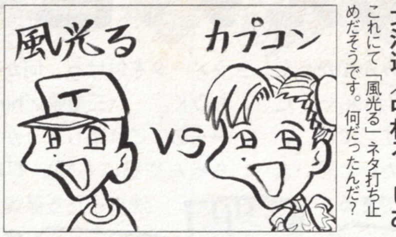
北海道／マユエル

カプコン歴代キャラ大集合！ アメコミヒーローと闘っても違和感ゼロなのがすごい。



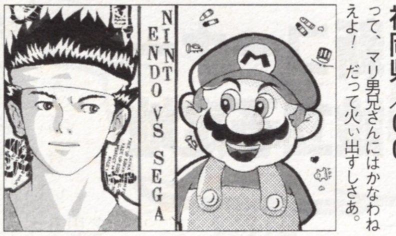
茨城県／永沼ブー

みんなの夢が重なり1つとなるとき……って、これじゃファンにブッ殺されちゃう〜。



北海道／中村るーしあ

これにて「風光る」ネタ打ち止めだそうです。何だったんだ？



福岡県／GO．

って、マリ男兄さんにはかなわねえよ！ だって火ぃ出すしさあ。

グルグルコミック

ホノボノマンガを今週は4作品掲載。このコーナーの常連さんたちの作品はどれもレベルが高く、全部掲載できないのが残念です。



山梨県／モリコーネ

どこか腑に落ちない表情の芭月涼。大人の言うことは絶対だった年頃。



東京都／小村一人

最近珍しいエヴァネタ。2人ともキャラ的になさそうな服装だけど……。



福島県／南斗ライバ

そんなマニアックなこと言われても。すごく浅い次元のシンクロニシティ。



岩手県／木

スキー場や映画館で売ってるジュースってボるよね。まして無人島だし。

未確認情報

この中には本当の情報も混じっているというウワサもあります。●「センチメンタルグラフティ２」は予想どおり？ ダンスゲーになるらしい。（岐阜県／人間椅子）←唐十郎？●周辺機器でシューティング専用のコックピットが出るらしい。（秋田県／咲良あずき）●ドリームキャストで「名探偵コナン」が発売されるも、タイアップで同じ内容のアニメが放送されて皆のやる気がなくなってしまう。（愛媛県／威四華羽）←「未確認情報」というより予言？●「サクラ大戦３」は実写。（大阪府／キモ）●例の新法の影響で「シーマン」のタイトルが変更になるらしい。「シーヒューマン」。（福島県／南斗ライバ）

あて先＆投稿のきまり

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い厚紙に黒一色で書いてください（文字投稿も原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください）。ハガキより薄い紙は無効となる場合があります。イラストにスクリーントーンなどを使用する場合には、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●イラストは画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。

●封筒によるまとめ送りはOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号／住所（県名から省略せずに書いてください）／氏名／年齢／（ある人は）PN／電話番号／希望するドリームキャストソフトを明記するようにしてください。記入もれがあると採用されない場合もありますので十分注意してください。また、まとめ送りの際に他ページ宛てのハガキやアンケートハガキを同封する場合は、封筒の中身を明記してください。

久々にオレが選ぶニャ。まずは福岡県のSマニア、それに群馬県のX X X＝陣、兵庫県の滝井浩明に500円の図書券を送るニャ。あと岐阜県のとも、愛媛県のもともと東、三重県のhime太郎にオリジナルグッズを送っとくニャ。新コーナーは正式に始まったらソフトを送るんで結果を楽しみに待ってるんニャ。じゃ、またニャー。





岩手県／木

激LOVEカフェ

怒られそうなコーナーです。●うずら様へ。ファンコールありがとう！ 死ぬほどうれしかったです！ それと、使用画材はGペンとボールペンです。色は体液でぬってます（ウソ）これからはあなたのために投稿しますね。なんちて。これからもヨロシクね。（北海道／中村るーしあ）●神奈川県のちえGONさん。例の絵を拡大コピーですと!? それはよござんす。神奈川どうしがんばりましょうねぇ。（神奈川県／ユニユニモレ）

CHAOS GEAR

迷えるカオスゲイナーを勝利に導く待望の一冊!!
目指せ！フルコンプリート!!

☆独特なゲームシステムを詳しく解説
☆マップを使ったステージ攻略
☆各勢力別に有効な部隊編成を伝授
☆全戦力の詳細データを掲載
☆隠しイベントもすべて公開！

カオスギア 導かれし者 パーフェクトガイド

本体価格980円＋税／A5判／112ページ

好評発売中!!

© BANDAI 1998・1999
© BANDAI 1999

LastStand

育成・戦略・物語……、「ラストスタンド」の世界を網羅する一冊！



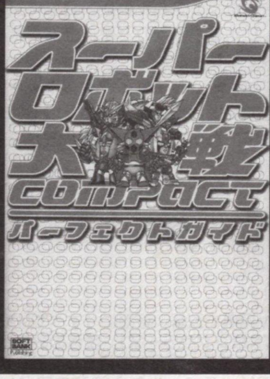
ラストスタンド パーフェクトガイド

☆新感覚シミュレーションRPGのゲームシステムを詳細解説！
☆勇士の転職をすべて紹介、これでなりたい職業になれる！
☆物語の流れに沿ったステージ攻略！
☆豪華キャラクターイラストをすべて掲載！ など情報満載！

好評発売中!!

本体価格980円＋税／A5判／128ページ

© BANDAI 1999



ソフトバンクパブリッシングの ワンダースワンパーフェクトガイド

好評発売中！

スーパーロボット大戦 COMPACT パーフェクトガイド

本体価格980円＋税／A5判／160ページ

©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 © BANPRESTO 1999

以下続刊！

●ヴァイツブレイド パーフェクトガイド
～7月上旬発売予定～

●新世紀エヴァンゲリオン シト育成 パーフェクトガイド
～7月発売予定～

SOFT BANK Publishing
ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のゲーム総合サイト http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8100（表示価格は税別）



イラスト／町野変丸

週替わり読み物企画ページ

VoL. 30 習慣 Bad

略して もゲモめ 第24回

きもちわるいゲームおたくが、モテまくるようになるために

このコラムはおたくイジメではないのか？　という意見について

コギレイになりゃ即モテるっていうわけでもないし

大物Ａ氏をご紹介します。Ａ氏はゲーム業界の大物。まだ３０代前半と若いが、某有名ソフト制作会社の経営者であり、ドリームキャストマガジン誌上にも実名写真入りで過去何回も登場し、ご自分が演出したりプロデュースしたりした人気ゲームについての記事で弁舌かろやかなトークをくりひろげたりしておられるが、今回は当コラムの主旨により、うかがうのはおもに、おたくのモテについて、おたくのエロについて、ご本人のモテとエロについて、といったモテ話エロ話が中心となる、よって匿名でのご登場となった。

ただし飯野賢治氏ではない。たとえばゲーム業界に縁のない、飯野氏が何者かをまったく知らぬ人でも飯野氏の実物に出会えば「おっ。この人は、どの業界の大物であろう？　いずれ大物には違いない」と襟を正すであろうが、Ａ氏は、そういった、わかりやすい大物感はただよわせてはいない。そして広井王子氏でもない。

「や、や、や、どうも初めまして。もゲモめ毎号楽しく拝読いたしておりますです」

なんとも腰の低い好青年なのである。しかし、これでこのコラムが業界の大物を毎号楽しませていることが判明した。よろこばしいことだ。

「しかしなんですな、私は毎号楽しみにしておりますが、読者は、どうなんでしょう？」

いきなり痛いこと言う大物である。

「つまりですね、現在のこの状況下においてですね、ゲーム情報誌上で『モテたければ、おたくも清潔な服を着ろ』といった説教をすることが、はたして有効なのか？　その説教は誰に届かせようとしているのか？　届いているのか？　いや、説教行為それ自体が笑止であると言いたいのではない、しかしです、そういった説教を聞く耳持つおたくたちは、すでに、とっくに清潔化への一途をたどっているのではなかろうか、と」

しかし現に、まだいっぱいいるじゃないですか、臭いおたく、イケてないおたくが。

「いまの時点で、まだ臭い人、まだ汚い人は、もう生まれつき、キレイになることができない体質の人々なんですよ。治る意志のない人なんです。言っても無駄無駄無駄。

そして外見だけコギレイにつくろうことができる者は、いまさら二村さんに説教されずとも、ピチピチではないユッタリめのジーパンやナイキの靴や、よくよく目をこらして見ないとアニキャラＴシャツとは見破れないような、こじゃれたデザインのアニキャラＴシャツに身を包むことが、できてる。おたくだって、そういうものを買って着ていいんだよ、って情報は、もう十分いきわたっているし、しかし、それを着ても、あいかわらずイケてない奴はイケてない。イケきることができないし、モテない。

その一方で、どう教えてもコギレイになりますことが先天的に不可能な人々がおり、そしてコギレイになっちゃったがモテてないほうは、どうしてもコギレイになれないほうを、なんだか憎む傾向にあるようです。じつに不条理な憎しみですがね。

おれがこんなにいっしょうけんめい、無い知恵を絞ってコギレイになりますし、それでももうひとつモテなくて苦しんでいるというのに、キサマらその前時代的な化石っぷりは、なんだ。キサマらが、そのようにあいかわらず臭く醜いままだから、いまだにおたくイコール臭く醜いというイメージが払拭できぬのである。キサマら滅亡せよ。

といった呪いが、コギレイでモテてないおたくから汚いおたくに向けて放たれているように思えてならないのですよ。そしてこのコラムにもですね、私は同じニオイを嗅ぐのです。汚い姿しかできない者に向かって『だからモテないんだよ、コギレイになれ』って言うのって、そりゃ一種のイジメではないかと思うんですよ。いやマジで。つまりこのコラム、ていのいいイジメ・コラム、ではないかと」

うむむむ。鋭い意見と言うべきであろう。

「二村さんが個人的にですね、おたくでありながらモテようとすること、普通の女性ともセックスしたいと欲してＡＶ男優などやったりすることは、そりゃ別にケッコウ。それは二村さん個人のことであり、個性でもあり、私は基本的に誰か個人が個人の責任においてどうなってもかまわんと思っているのです。しかしですね、すべてのおたくがコギレイになってしまったら、世の中、面白くないじゃないですか。まあ心配しなくても、そんなことにはならないと思いますがね」

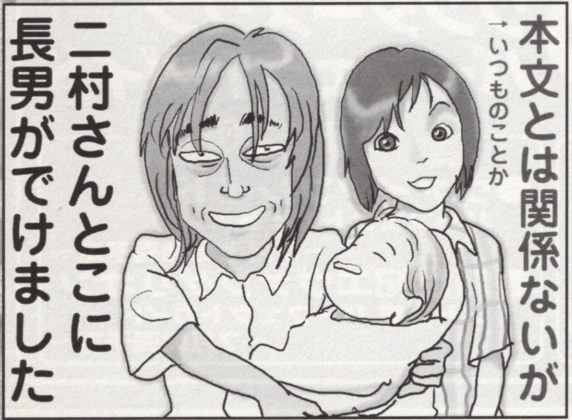
たしかに、そうだね、コギレイになりゃ即モテるって短絡的なものではないし、服だけコギレイにして、それでもあいかわらず目はオドオドしてる、言うことはつまらない、結果やっぱりモテてないって奴は多いよな。コギタナい身なりのままで、キモチワルさが、なんかフェロモンみたいなもんに変化してさ、ごく一部の、マニア女性たちにのみモテまくってるおたく男は、いますしな。

でもですな、筆者としては、身なりだけでもとりあえず整えた上でオドオドしてる小市民おたくのほうが、キモチワルいままカンチガイしてイバってるバカおたくより、まだしもマシって気がするんですよ。おたくであろうとなかろうと、とにかくこの世で一番醜いことは、自分の立場、他人と自分との関係のバランスを自分に都合よく取りちがえるカンチガイだと思うんですよ。ストーカーとか、セクハラとか、自分に気のない相手を好きになりすぎちゃうのとか、全部、根っこはそれだと思うんですわ。

「カンチガイですか……。じつは私、せっかく今回こうして本誌に匿名で登場させていただいた以上は、本名を明かしては立場上なかなか口にすることができない、セガというメーカーのカンチガイについて、いささか苦言を呈したいのです。なぜプレステはかくもモテ、ドリームキャストはモテないのか……」

……おいおい。以下次回。

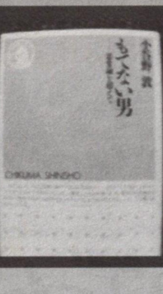
二村ヒトシ
1964年生まれ。AV男優で監督。著書に『すべてはモテるためである』(KKロングセラーズ)。読者のみなさんのこのコラムに対する感想、意見をお待ちしております。郵送なら編集部気付、Ｅメールなら筆者のアドレスYRI03072@nifty.ne.jpまで。



イラスト／鈴木みそ（http//www.zau.ne.jp/miso/）

Ending!

今週のニュース



恋愛なんてやめとけ 話題の書『もてない男』

恋愛してない奴は人間失格！ 的風潮は、近代のメディアが作り上げた幻想だ。彼とか彼女がいなくても別に引け目を感じることはない。現代社会の恋愛至上主義に物申す、というのがこの『もてない男』（筑摩書房・660円）。裏「もゲモめ」的見方が目から鱗。

ドリキャス探偵団 マーくんは皆の友達！ 第4回

「ダイナマイト刑事2」——その2

もっともっと楽しめる奥深さが欲しいなぁ

格闘嫌いの僕が百人組み手にハマってしまった

畜生、コントローラーが壊れた。

「ダイナマイト刑事２」のやりすぎで、コントローラーの右側の引き金がバカになってしまったのだった……。

今ではもう本編はやっておらず（だってタコと闘うところが面白くないから）、もっぱら百人組み手ばっかりやっている。普段から格闘が大嫌いな僕だが、何故かこれにはハマってしまった。しかし、そんな矢先のアクシデントで困っているところだ。買ってすぐに壊れてしまうなんて……。ちゃんとお金を出して買った（万引きしていない）僕としては、声を大にして怒りたい。「簡単に壊れるなんて……」。怒ろうと思ったのに、どういう訳だか涙が出てしまった。悲しいよね、本当に……。いやぁ、マイったよぉ。

まぁ、愛情なく乱暴にコントローラーを扱っていた僕の方に責任があるのも確かだから、これ以上文句言うのは止めよう。その前に修理に出すとか、新しいのを買うとかしようぜ！

しかし、この連載をやっている以上、修理なんかしてる時間なんて（特に締切りをブッチ切っている今）ある訳がないし、所持金二千円の現状では新しいコントローラーも買える筈がないのだ。

こんな僕ができることといえば、ただ本体を付けっ放しにしてデモ画面をボーッと眺めるしかないのさ。何度も何度も“ＳＥＡＬＳ”の隊員たちの現場に駆けつける緊迫したシーンやウルフ＝ホンゴウが何やらエバっているシーンを見ていると、「早くゲームに参加しないと、大変なことになっちゃうよ」という気持ちになる。

確かにコントローラーのそんな部分が壊れていても、ゲーム自体はプレイできる。だが、これでは技が出せないのだ（本当はよくわかってないんだけど……そうだよね？）（※編集部：そんなことはありません）

それにしてもゲームをやらずに何か原稿を書こうというのは大変なことなんだ、ということが分ったね。

で、仕方なく本誌担当者の本郷氏（この「ダイナマイト刑事２」の悪者と同じ名前だ！）からコントローラーを借りて、久々に少しプレイした後に真面目にこの原稿を書くことにした。

でもまぁ、これまでも腐る程にプレイしていたから別に今さら何の発見もないね。僕はゲームの達人（って、シドニー・シェルダンか？）じゃないから、ただ単に全然よく分ってないだけって気もするが……。面白いゲームなのは確かだが、もっともっと長い期間楽しめる奥の深さが欲しいなぁ。本当のところ、僕はこの「ダイナマイト刑事２」と「バイオハザード」の中間みたいなのがやりたいんだよね。まぁ、それが「バイオハザード２」のような気がするが、やっぱりそれもちょっと違う。そんな期待をこの「ダイナマイト刑事２」のスタッフに勝手に託して、次の「ダイナマイト刑事」の発表を待つことにしよう。

中原 昌也
1970年生まれ。ミュージシャン、文筆業。著書に小説『マリ＆フィフィの虐殺ソングブック』（河出書房新社）、映画評論集『ソドムの映画市あるいはグレートハンティング的（反）批評闘争』（洋泉社）。ヘアスタイリスティックスとして初のＣＤを９月末にリリースする予定。

外神田ゲーム あんそろじぃ 第14回

ゲームショップ、裏側の裏側

ゲームマシンは完成度の高さが開発者を喜ばせる

悔し涙を流すパソコンユーザー

こないだ、某ゲームメーカーの社長と話してたとき、こんなことを言われた。

「島川さん、ハードメーカーにもっとグラフィック機能を強化するように言ってくださいよ」

ふだんは大人しい社長なのに、どうしちゃったのかな。もしかしてサイフでも落としちゃったりして（笑）。

「ウチが先日出したタイトルがノートパソコンで動作しないって電話がかかってくるんですよ。パッケージにはVRAMの必要環境も記載してるんですけどねぇ」

ゲーム専用機ならパッケージに書いてある対応ハードさえ間違えなければ、ソフトはまず動くもんだ。専用ゲームコントローラーは特定ゲームのためのオプションに過ぎないから、それがなくてもゲーム自体を楽しむことができるのだね。これがパソコンになると、始末が悪いったらありゃしない。

対応ハードは飾りのようなものだ。動作環境をじっくりみないと、購入後に後悔することになる。

「な、なんだよ。このゲーム動かないぞ」

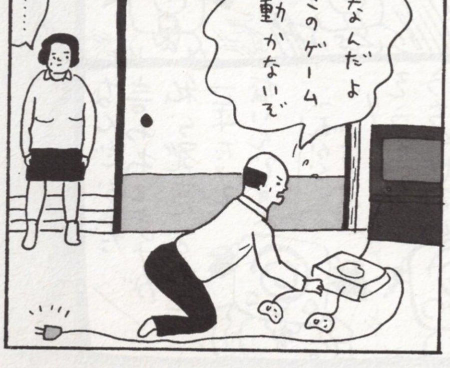
パソコンゲームの担当者には、こんな電話が年に何度も電話がかかってくる。店員は年に何度も応対しているから、落ちついた対応をするばかりだ。

「当店ではご購入の折に、お客様に動作環境を確認しております。お買い求めのとき、こちらの動作環境をお持ちですねとお訊ねしましたよね」

言われてみれば、たしかにそうだ。というわけでショップはあきらめて、メーカーに電話をすることになる。メーカーならばなんとかしてくれると考えるのは大間違い。担当者はショップよりも数多くのクレームをこなしているから、説明はさらに流暢だ。

「当社ではソフトウェア動作環境を明示して販売させていただいております。お客様がその条件を備えていなければ、動作するものも動作しません」

こう言われて悔し涙を流す人だっている。なぜか？ パソコンの場合、本体の形状によっては、いくらお金を積んでも動作条件を揃えることができないモデルもあるのだ。とくに要注意がノートパソコン。ああ、ゲームマシンって、なんて完成度が高いのだろう。



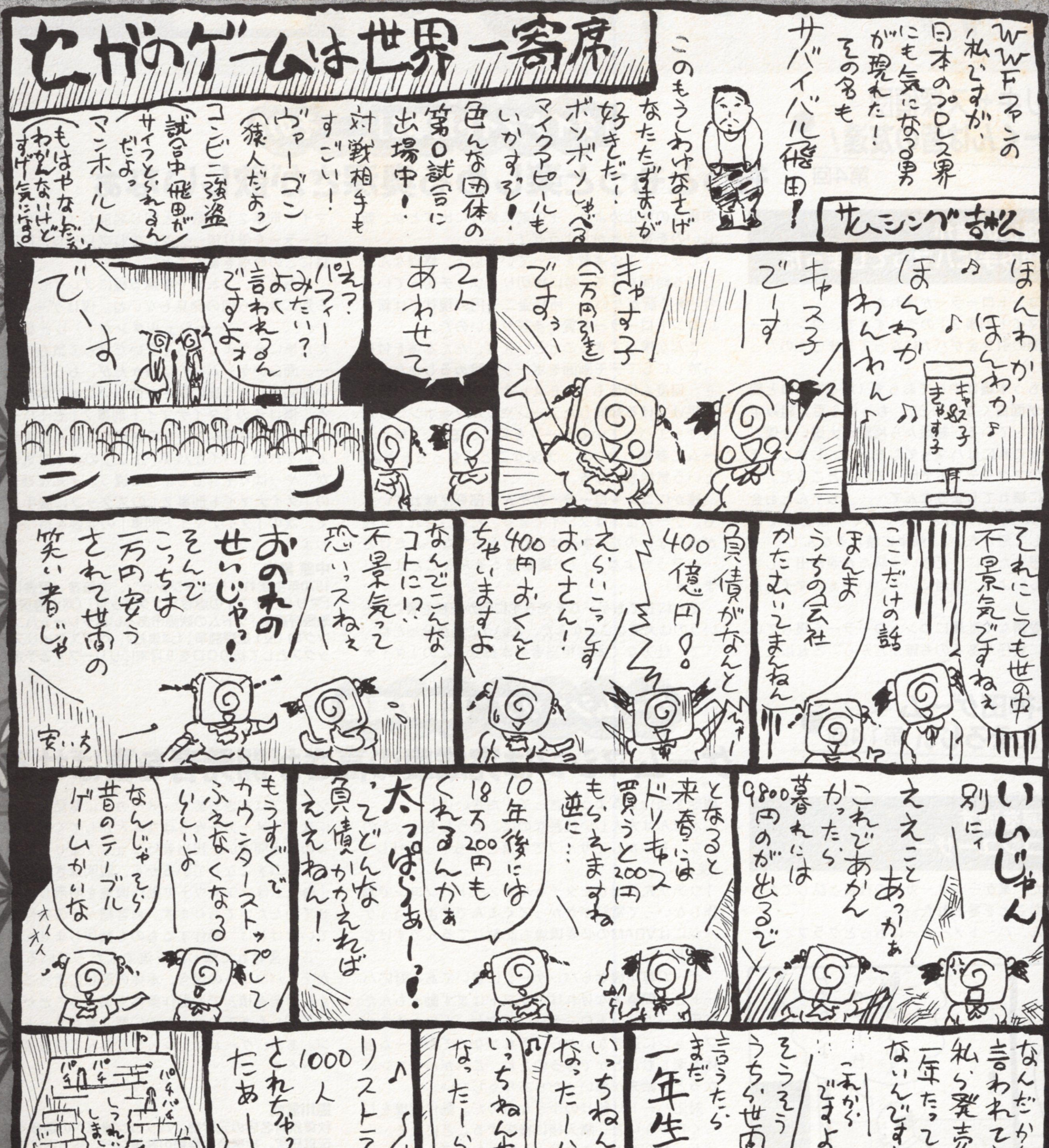
イラスト／花くまゆうさく

島川言成
秋葉原有名店の元幹部。パソコン雑誌への数多くの連載、玩具研究、放送台本原稿の執筆など、多方面にて活躍中。著書に『秋葉原コネクション95/98』（アスペクト）、『秋葉原バックギャモン』（日刊工業新聞）など。

第30回

サムシング吉松劇場

アメリカじゃ評判いらしいドリームキャスト！　ここはプロレス風に凱旋帰国ってのはどうすかね？



サムシング吉松(さむしんぐ よしまつ)
1965年生まれ。作画監督をつとめた『十兵衛ちゃん』は、惜しまれつつも6月で放映終了。リフレッシュにアメリカ旅行を計画中とのこと。

A級保存版 ドリームキャスト購入ガイド

6/24ドリームキャスト値下げ記念特集！
初心者歓迎新DCユーザーに贈るお役立ち情報!!

PART 1&2 ドリームキャストソフト&周辺機器カタログ

PART 3 ドリームキャスト裏技大事典

ドリームキャスト大幅値下げ！ 新たにDCユーザーになった人も、すでに持っている人も、購入に超お役立ち情報をここに集結。A級保存ガイドだ!!

A級保存版 PART1

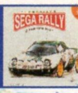
ドリームキャスト ソフト&周辺機器カタログ

Dreamcast SOFT&PERIPHERALS CATALOGUE

まずは現在発売中のドリームキャストの全ソフトと周辺機器を詳細データとともに紹介。読者のみんなの評価とコメント付きで実用度抜群だぞ!!

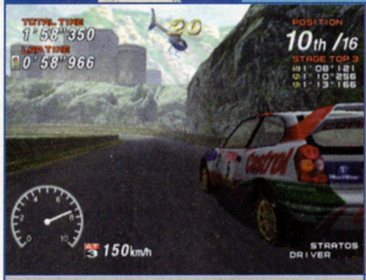
現在発売中のソフトを完全チェック!!

読者レース 1位 セガラリー2



ジャンル RAC（レーシング） 推定累計販売本数 35万7149本 使用ブロック数 81ブロック

対応等：VGA／通信 ネットワーク／レーシングコントローラ／ドリームキャスト キーボード



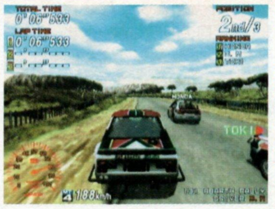
アーケード版を大幅パワーアップ！

【解説】アーケードで人気を博した「セガラリー2」の移植版。完全移植されたアーケードモードをはじめ、家庭用ならではの「10イヤーチャンピオンシップ」等の新モードや、新マシン、新コースが追加されている。また、DC初の通信対戦もサポート。簡単に接続ができるうえ、仲間を集めれば、最大4人で全国各地のユーザーと対戦することが可能だ。

- セガ
- '99年1月28日発売
- 5,800円
- 1～2人プレイ（対戦）（通信対戦は最大4人）

読者の評点 **9.3903**

裏技 【全車種出現コマンド】他➡P.91



通信対戦をはじめ、長く遊べるモードが盛りだくさんだぞ。

【ユーザーコメント】●発売前に噂になっていた処理落ちや一部で60分の1秒での処理ではないことは、実際にプレイしてみるとまったく気にならなかった（処理落ちというよりは、処理が重くなるところをあらかじめ省略しているように思えた。それによってゲーム性が損なわれていることはまったくなく、逆にそういった工夫をしていると取れる）。レース感覚は、ポリゴンレースでありがちなホバークラフトを操縦しているような軽い感覚はなく、しっかりと路面を捕らえて、土煙を上げながら爆走する雰囲気がとてもよく出ている。先程のことがあるとはいえ、スピード感はあるし、暴れ馬を押え込みつつ必死になってステアリングを操作するという感覚を十分に楽しむことができる。アーケードモードは、ゲーセン感覚そのもので、コンシューマオリジナルモードの10Yearモードも、チューンをし、キチンとやり込んで鍛錬しないとなかなか先に進めなく、逆に進むことができると使用できる車種が増えたりして、まさに家でじっくり遊べる作りになっている。好きな車種を使って各モードをプレイできるというのもウレシイ。コンシューマオリジナルを含め、車種の解説を古谷徹氏によるナレーションで行っているのが、車好きにはなんともニクイ演出だと言えよう。まるで「カーグラフィックTV」のビデオを見ているかのよう。あえて悪いところがあるとすると、コースによってあまりにも画面が暗すぎて、コースを見失うことがたびたびあることか。この辺は、リアルを追求するにしてももうすこし考慮してほしかったところだ。またウリの通信対戦は取説の解説が不十分なうえ、なかなかつながらず、満喫できたとは言いづらいものだった。とはいえ、アーケードを超えた内容、家庭用に追加アレンジされた完成度は、度重なる発売延期があったものの、それでも待ってよかったと思えるデキだ。

読者レース 2位 SONIC ADVENTURE（ソニック アドベンチャー）



ジャンル ACT（ハイスピード3Dアクション） 推定累計販売本数 39万2406本 使用ブロック数 10ブロック

対応等：VGA／通信 ネットワーク／ビジュアルメモリ／ぷるぷるぱっく



6人のキャラで6倍楽しめる！

【解説】セガを代表する超音速痛快アクションゲームの最新作が帰ってきた！ おなじみのソニック、テイルス、ナックルズ、エミーの他、新キャラのガンマとビッグが登場。シューティングや宝探し、釣りなど、各キャラそれぞれで違ったゲームを楽しむことができ、ストーリーが絡み合いながら最後のクライマックスに向かう。各キャラにエンディングあり。

- セガ
- '98年12月23日発売
- 5,800円（キャンペーン期間中のみ1,990円）
- 1人プレイのみ

読者の評点 **9.34**

裏技 【金銀黒チャオの無限増殖】他➡P.91



お楽しみはチャオの育成。VMやネットを使った交流も。

【ユーザーコメント】圧倒的なグラフィック、これまで2Dの世界で作り上げてきたスピード感を見事に3Dの世界で表現できたこと、インターネットやビジュアルメモリとの連動、どれをとっても、ソニックチームが最初に掲げた「ゲームの未来基準」というのを実現したソフトと言っていいのではないだろうか。●6人の主人公のかわいらしさ？と、6つの違ったシナリオが同時に楽しめるという豪華さ。ジャングルのグラフィックやすごいスピードで疾走する爽快さ、思わず体が動いてしまうような仕掛けの迫力など、あらゆる面が秀逸に作られている。また、チャオの動きと表情、声がかわいくてたまらない。どうせなら、チャオもチャオレースだけではなく、エメラルドコーストなどのコースで走らせることができたらよかった。でも、これで5,800円だったら買ってもソンはしない1本だと思う。●アイテムやエンブレム集めにチャオの育成、ステージクリアのタイムアタック、インターネットからアイテムを手に入れてゲームに反映したり、独自のホームページがあったりと、ゲームをひと通りクリアしてからも、いくつも遊べる要素が山のようにあって、いつまでも遊べる気がする。表現が3Dなため、一見どう進めばいいのかわからないように思えるが、基本的に方向キーを前に入れていれば自然に進められるステージ設計、行き先やクリア方法を示してくれるヒントボールのおかげで、アクションに集中して遊ぶことができる。●満足するところが多いだけに、細かい部分での不満点が目立ってくる。まず、3Dゲームにありがちな地形の見づらさ。特にへんなところでキャラが引っかかって動けなくなることもしばしばあった。また、アドベンチャーシーンからアクションシーンに移るときなど、いきなりジャンプして穴に落ちたことも。もう少しちゃんと調整していたらと、残念に思う。

読者レース 3位



THE HOUSE OF THE DEAD2 （ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2）

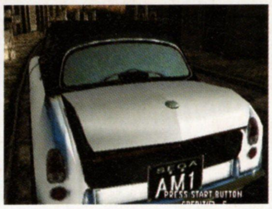
ジャンル SHT（ホラー・ガンシューティング） 推定累計販売本数 19万2593本 使用ブロック数 7ブロック

対応等 VGA ドリームキャストガン ぷるぷるぱっく アーケードスティック



アーケードの興奮がそのままに！

【解説】現在もアーケードで絶賛稼働中の最新ガンシューティングの完全移植作。ゾンビに支配された街の平和を取り戻すため2人のエージェントが立ち向かう。さまざまなアイテムが用意された家庭用オリジナルモード、銃の腕を磨くトレーニングモードなどプラスαの要素も用意。難易度の高さもそのまま移植されているので、アーケードプレイの練習にも最適。



アイテムの組み合わせ次第で、一風変わったプレイも可能。

- ●セガ
- ●'99年3月25日発売
- ●5,800円／7,800円<ガン同梱版>
- ●1～2人プレイ（同時）

読者の評点 **9.1335**

裏技 【アーケードモードのフリープレイ】他 ➡P.90

【ユーザーコメント】DCと同等の基板であるNAOMIからの移植だけあって、忠実かつ完璧に再現されている。ハードウェア上の問題で、画面外に銃を出す「だけ」でリロードされる機能まではフォローされはしなかったが、これは仕方のないことだろう。それを除いても、ハードの向上による恩恵は、計り知れないものがあると実感した。ガンシューティングだけにシステムやゲーム性は、前作とあまり変わり映えのする内容ではないが、グラフィックが格段にアップしたために恐怖感が倍増し、面白さと熱中度が増した。ストーリーも分岐により何回でも飽きることなくプレイできるので、慣れてくるとワザと敵の多いところを選んで、そこでのスコア稼ぎに熱中したりするようなプレイが楽しめる。難易度は高めだが、トレーニングモード、ボスモード等でひたすら練習し、スキルを上げれば必ず攻略できる。敵を倒しまくる、シューティングゲームの楽しさを満喫でき、ストレス発散にはもってこいの1本だろう。●アーケード版を忠実に移植しただけあって、難易度もアーケードと同じくかなり高くなっている。だが、トレーニングモードがあるおかげで（こちらもけっこう難しいが）、頑張ってクリアしていくと知らず知らずのうちに腕が上がって、本編もスムーズにプレイできるようになってくる。また、もう1つのコンシューマ用の要素としてあるオリジナルモードも、さまざまなアイテムが出現して、集めるのに夢中になってしまう。そのアイテムも役に立つものから、面白いだけのものといったものまであるのがいい。●本格的に遊ぶには、当然ドリームキャストガンを使うのが一番だけど、操作性があまりよくないので、パッドを使ったほうが、リロードも連射もしやすいかもしれない。もともとの難易度がかなり高いので、途中で挫折している人も、これで再挑戦してみては。

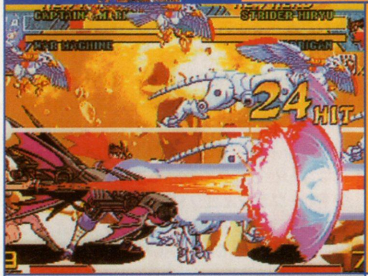
読者レース 4位



MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

ジャンル ACT（対戦格闘） 推定累計販売本数 8万8729本 使用ブロック数 5ブロック

対応等 VGA ぷるぷるぱっく アーケードスティック



究極の2D対戦格闘

【解説】タッグバトルがウリのカプコンVSシリーズの最新作。同名タイトルのアーケード版を完全移植。初心者もプレイしやすいように配慮されている一方、空中での連続技など熟練者にも楽しめる奥深さもある。移植にあたってはトレーニングモードや、4人同時にプレイできるクロスフィーバーモードなどが追加されている。登場するキャラクターは15人＋α。



アメコミヒーローとカプコン歴代ヒーロー達が夢の対決！

- ●カプコン
- ●'99年3月25日発売
- ●5,800円
- ●1～4人プレイ（対戦）

読者の評点 **9.06**

裏技 【隠しキャラ乱入条件】他➡P.94

【ユーザーコメント】●ドリームキャストはポリゴンに強いマシンというのはわかっていたが、このソフトのおかげで2Dも強いことが証明された。それほど移植が完璧になされている。ロード時間も対人戦はもちろん、対CPU戦でもまったくストレスを感じさせない速さに驚く。独特なシステムによって、最初はちょっととっつきづらく、アーケードをやっていた人にもラスボスの凶悪な強さには苦労させられたことかと思う。でも、基本的なコマンドは簡単だし、サターン版や前作ではなかったトレーニングモードがあるおかげで、家でじっくりやるぶんには何の問題もないはず。●まさに、アーケードの興奮をそのままに家庭で楽しめる。ただし、6ボタンを使うゲームでは、標準のコントローラではかなり操作がしづらい。ぜひともアーケードスティックを用意したいところ。●最大のウリになると思ったオリジナルモード「クロスフィーバーモード」だが、そのモードを生かせる環境を揃えるのにはかなり苦労が必要だ。4人のプレイヤーを揃えるのも大変だし、もし集まったとしても、まだDCが普及していない今は、コントローラを全員が持っているということは少ない。あまり使わないモードになってしまって、ちょっともったいない気がした。それよりも、2人～3人で協力プレイが楽しめるようなモードがあると、もっとよかったかもしれない。せっかくパーティゲーム感覚で楽しめる要素で、他のゲームでは味わえない面白さがあるだけに残念に思えた。●あれだけ完璧な移植をしていて、しかもロードもかなりの速さ。またラスボスが使えたり、トレーニングモード、クロスフィーバーモードなど、コンシューマオリジナル要素も満載とあっては、文句のつけようがない。欲を言うならば、ビジュアルメモリを使ったオマケゲームとかがあったらもっとよかった。

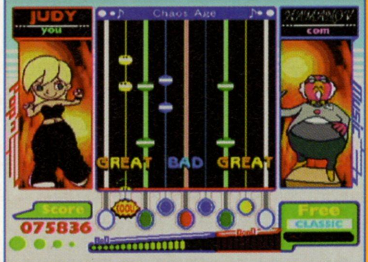
読者レース 5位



ポップンミュージック

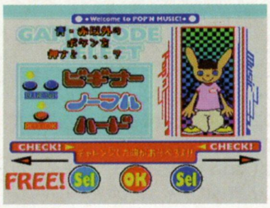
ジャンル SLG（ミュージックシミュレーション） 推定累計販売本数 5万9056本 使用ブロック数 9ブロック

対応等 ポップンコントローラ ぷるぷるぱっく アーケードスティック



DCで楽しめる人気の「音ゲー」！

【解説】「Beatmania」に続く、コナミの人気「音ゲー」を移植。画面の表示、それに曲とリズムに合わせて9つのボタンを叩くというシンプルなルールながら、ゲーム性は高く、決まれば爽快。ポピュラーで明るいノリの曲に加え、キュートなキャラクターの持つ雰囲気も良く、パーティゲームとしてもオススメ。ただし、ポップンコントローラは必携と言える。



トレーニングモードはスピード調整も可。自宅練習に最適。

- ●コナミ
- ●'99年2月25日発売
- ●4,800円
- ●1～4人プレイ（同時）

読者の評点 **9.0369**

裏技 【隠しモード追加、隠し曲出現条件】他 ➡P.94

【ユーザーコメント】●ポップな音楽に乗って落ちてくるポップくん（玉）に、タイミングを合わせてボタンを叩くという単純明快なルール。それがなかなかどうして、ポップくんの落ち方が複雑なのもあって、奥が深い。そして、キッチリボタンを押してクリアしたときがかなり気持ちいい。収録されている曲が万人向けで、かわいいイラストも手伝って、普段ゲームをやらない人や、女の子にも気軽に取り組むことができるのではないだろうか。●アーケード版がそのままの感覚でプレイできる。また、さまざまな練習モードやオリジナル曲が5曲も追加されているなど、オリジナル要素がたくさん付け加えられているのもうれしい限り。アーケード版は、ボタンの多さにまず腰が引けて、さらに周りの視線が気になってプレイを躊躇していたので、なおさらのこと。このテのゲームは、上手いところを周りに見せつける楽しさもあるので、家での練習の成果をアーケードで披露したら、さらに楽しさが倍増するかもしれない。●単純なルールながら、収録されている曲が19曲もあるために、かなり長く遊べる。もちろん、自分1人で極めることもできるし、接待用として、やさしい曲を協力プレイで楽しむこともできる。専用コントローラ1つで協力プレイができるため、プレイヤーどうしが密着してプレイできるという、ひそかな楽しみがあるというのも見逃せない（笑）。そのためにも、標準コントローラではなく、ぜひ専用コントローラで楽しみたいもの。●7つのボタンを同時に操作するというのに、最初は本当にできるのだろうか、という意識のほうが強かったが、5ボタンのみを使うというモードもあるし、キチンと慣れるように工夫されているので、やめたくなるほど難しく感じなかった。アーケードでは「2」も稼働しており、移植も決定しているが、早く「2」を家庭で遊びたい。

読者レース **6位**



総天然色立体冒険活劇 パワーストーン

ジャンル ACT（3D対戦アクション） 推定累計販売本数 13万8914本 使用ブロック数 4ブロック

対応等：VGA／ビジュアルメモリ／ぶるぶるぱっく／アーケードスティック



すごい、簡単、気持ちいい！

【解説】3D空間を自由自在に駆けめぐる対戦格闘風アクションゲーム。投げる、よじ登る、撃つ、飛ぶといった多彩で自由なアクションができ、複雑なコマンド入力は一切不要。対戦中に「パワーストーン」を3つ集めるとキャラが変身し、必殺技で一発逆転も可能というゲーム性は、敷居が高くなる一方の対戦格闘ゲーム界に一石を投じた。初心者にオススメ。

- ●カプコン
- ●'99年2月25日発売
- ●5,800円
- ●1～2人プレイ（対戦）

読者の評点 **8.9986**

裏技 【ミニゲームの追加、使用キャラ追加】他 ➡P.92



キャラは8人。VMでは3種類のミニゲームも楽しめる。

【ユーザーコメント】●このゲームは対戦格闘ではなく、対戦アクションと据えられているのがよくわかる。必殺技を出すのにコマンドが必要でなく、またプレイするのに複雑な理論や知識も不要。適当なガチャプレイだけでも爽快感バツグンの内容だ。鬼ごっこのような感覚で、パワーストーン（石）を手に入れるまではひたすら逃げて、取ったら攻めまくる。逆に、対戦格闘のように常に攻める姿勢だけでプレイしていると面白さが伝わらないかもしれない。もちろん、つかむ、投げる、上に登る、壁をかけ上がるなど、思いつくことをなんでもできるので、単調さもまったくない。つまり、思ったことをなんでもやってみて、自由に楽しもうっていうのが、このゲームのコツだと思う。1人プレイよりも、みんなでワイワイ騒いでやったほうが楽しさ倍増する。●クォータービューの画面はアイテムの位置や相手との間合いがつかみにくく、イラ立ちを感じた。せめて相手と自分の位置だけでも、レーダー表示へ追加してほしかった。アーケードモードも単にCPU対戦を繰り返したあとにエンディングになるなど、かなり物足りない。対戦前に会話を挿入するなどオリジナル要素を添えれば、もっと盛り上がり、各キャラのストーリーもわかりやすかったのではないだろうか。クリアごとに増えるDCオリジナル要素は◎。特にエキストラオプションの項目は対戦をさらに熱くさせてくれる。●理論で攻めるというより、感覚的に戦うことのほうが重要なので、プレイヤー同士のレベルを気にせず理屈抜きで対戦を楽しむことができる。格闘初心者でも楽しめること間違いなし。単純操作で様々なアクションが可能で飽きがこないし、何よりパワーストーンの争奪戦がこんなに熱いとは思わなかった。DCオリジナルであるビジュアルメモリで遊べるゲームも多めで、どれもかなり面白い。

読者レース **7位**



ダイナマイト刑事2

ジャンル ACT（ノンストップドラマティックアクション） 推定累計販売本数 5万5605本 使用ブロック数 5ブロック

対応等：VGA／ビジュアルメモリ／アーケードスティック



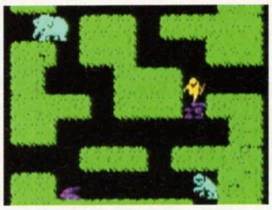
刑事と書いて、デカと読め！

【解説】'98年にMODEL 2でアーケードに登場した3Dアクションの移植作。バズーカ砲、対戦車ミサイルと言ったド派手なアイテムを駆使して、テロリストたちをなぎ倒していく。家庭用ならではの2P対戦モードやタイムアタックなどのミニゲームも備わっており、ホームページから「刑事の素」をダウンロードすると、使用可能キャラが増えるなどの仕掛けもある。

- ●セガ
- ●'99年5月27日発売
- ●5,800円
- ●1～2人プレイ（同時）

読者の評点 **8.875**

裏技 【隠しキャラ3体出現条件】 ➡P.96



今回は、懐かしの「トランキライザーガン」も楽しめるのだ！

【ユーザーコメント】●アーケードではよく聞こえなかったBGMや効果音を家庭で満喫できるようになって大満足。前作やアーケード版に比べ、キーレスポンスがよく、かなり遊びやすく感じた。豊富なアイテム、多彩な攻撃コンボにより攻撃の幅が広くなり、それによって適度な難易度になっているようでいい感じだ。また、パワーアップも頻繁にできるという点も爽快感に拍車をかけている。もちろん、気を抜くと大ダメージを喰らう緊張感も常につきまとう。「闘」と「憩」のバランスが絶妙。イラストギャラリーなどのおまけ要素も「ダイナマイト刑事」ファンのためだけに考えられている感じでよい。特に不屈の名作「トランキライザーガン」がたまらない！ ぜひ標準コントローラではなく、アーケードスティックを用意することをオススメしたい。●前作と比べると、画面は当然キレイになり、ゲーム性はアップしてさらに面白くなっている。ただ、あえて悪いところを列挙していくと、まずムービーは挿入されるものの、ステージの区切りがはっきりしていないので、途中でちょっとダレ気味になってくる。どうせならやられた時や、武器を使ったときになどにぶるぶるぱっくを対応させてくれていたら、臨場感に違いが出ていたような気がする。追加ステージもほしかった。ちなみに、ドリマガ付録の体験版でも手に入れられる「刑事の素」は必須。各種オリジナル要素やアイテムの追加がアツイ。●軽快な動き、激しい攻撃、そしてイカれた雰囲気。前作から引き継がれるべきものはキチンと引き継がれ、グラフィックはアーケード版よりさらに進化を遂げている。買った当日からドップリはまれること間違いなし。プレイから得られる爽快感も相当なもので、ストレス発散にもピッタリ。操作も簡単かつテクニカルな操作も可能という、初心者からアクション熟練者まで幅広く楽しめるはず。

読者レース **8位**



神機世界 エヴォリューション

ジャンル RPG（冒険活劇RPG） 推定累計販売本数 14万4110本 使用ブロック数 8ブロック

対応等：ぶるぶるぱっく



サクサク遊べる遺跡探索RPG

【解説】戦闘での派手なエフェクトやドラマシーンでのキャラの細かな表情変化など、DCの高い描画能力を見せつけたRPG作品第1弾。主人公は3人まで参加可能なパーティを編成し、モンスターやトラップが潜む遺跡を探索する。遺跡＝ダンジョンは5つあり、それぞれに火や氷などの属性があるほか、入るたびに内部構造が変わるシステムも採用されている。

- ●セガ（ESP／スティング）
- ●'99年1月21日発売
- ●5,800円
- ●1人プレイのみ

読者の評点 **8.6755**

裏技 ――



先史文明の機械や西部劇のような町並みなど世界観も独特。

【ユーザーコメント】●ドリームキャストの性能を生かしたグラフィックは、「素晴らしい」の一言につきる。ダンジョンは入るたびに構造が変わったり、1回の探索では回収できないアイテムもあったりして飽きさせない。戦闘シーンも思っていたほどではなかったが、キャラクターもしゃべってくれるし、動きもコミカルでプレイしていて楽しい。必殺技のビジュアルが長いうえに飛ばせないため、テンポが悪くなっているのが気になったが、戦闘自体の難易度は低いので、誰にでも気軽に遊べる内容になっている。ビジュアルメモリの使用ブロック数が8ブロックと、控えめなところも評価したい。●従来のRPGと比べて、探索できる遺跡の数が少ない、敵の種類が少ない、レベルがすぐに上がってしまう、自分のレベルが上がると敵のレベルも一緒に上がってしまう、比較的短時間でクリアできてしまう、などは一見短所に見えてくる。しかし、気軽に遊べてしまう、という点でいうと、意外にゲーム初心者にRPGの面白さを理解してもらうにはいいゲームなのではないだろうか。キャラクターにポリゴンを使っているのに、イラストで描かれたカワイイ雰囲気を損なっていないのもいい。しかもメッセージによりキャラの表情がコロコロ変わったり、トラップに引っかかったときのリアクションもしっかり表現していたりと、とても親しみやすい印象を受ける。●戦闘システム自体はオーソドックスだが、その戦闘によって技をどんどん覚えることができ、技を早く試したくて、敵を探したりしているうちに1フロアを探索しつくしている……といった好循環の中でゲームが進んでいくので、飽きがこない。つまり、モチベーションが下がらないよう、絶妙なゲームバランスの上で作られていると言えるだろう。あえて不満をあげるなら、LRトリガーでの画面回転がやや速すぎることくらいかな。

読者レース **9**位



エアロダンシング featuring Blue Impulse

ジャンル SLG（アクロフライト シミュレーション） 推定累計販売本数 5万4310本 使用ブロック数 15ブロック

対応等 VGA ミッションスティック ぷるぷるぱっく



大空を自由に飛びまわる愉悦

【解説】航空自衛隊のアクロバットチーム「ブルーインパルス」を題材とした、フライトシミュレーションは、“敵を撃墜する”ことはなく、自分の演技飛行を極めていくという異色作。そのぶん、大空を駆ける快感が存分に味わえる。クリア型のミッションモードの他に、4人が一度に同じ画面内で編隊飛行ができるなど、DCならではの遊び方も提案している。

●CRI
●'99年3月4日発売
●5,800円
●1～4人プレイ（同時）

読者の評点 **8.6486**

裏技 【隠し機体、特殊マーキング機体】他 ➡P.88



選べる機体は11機種。この他にもたくさんの隠し機体が。

【ユーザーコメント】●いわゆる、フライトシミュレーション。敵を撃ち落としたりするのではなく、パイロットを目指すことが目的。そのゲーム性とリアリティの高さから、非常に繊細な（？）操作を必要とするが、感覚さえつかんでしまえばこっちのもの。爽快に空の旅を楽しむことができるようになる。戦闘はないのに、自由に飛ぶこと自体が気持ちいい。各ミッションもなかなか歯ごたえのある難易度なのでクリアした時の達成感も最高。ミッションに疲れたときは、どこでも飛べて（常識として可能なら）どこでも着陸することのできるフリー飛行も楽しめる。また、このゲームの魅力のもう1つがチームプレイ。修行を積んだ友達同士で、ひと味違ったフライトプレイを楽しめる。レベルの違うもの同士でも、上級者は難易度が上がったと思えばいいし、初級者はリードしてもらえる。一粒で二度も三度もおいしいソフトとは、まさにこのこと。万人にオススメできます。●フライトシミュレーターソフトは、一般に操作が難しくマニア向けのように思えるが、このソフトは操作もそれほど複雑ではなく、ステップをこなしていくうちに自然と腕が上達するように工夫されている。ドッグファイトもいいが、それとは違った、純粋に空を飛ぶ爽快感を満喫することができる。また、ゲームを進めるうちにどんどん増えていく機体や、飛行機ではないものまで登場し、クリアしていく達成感も大きい。インターネットを使ったリプレイ披露もやる気を起こす要因になっている。緊張したミッションを楽しんだあとは、フリーフライトで自由気ままに飛んだり、10種類以上用意されたリプレイを見て自分のフライトに酔ったりと、緊張と緩和がうまい具合にミックスされている点も評価が高い。戦闘、殺し合いと、殺伐としたゲームが多い中で、このソフトはとても貴重だ。

読者レース **10**位



ELEMENTAL GIMMICK GEAR－E.G.G.－（エレメンタル ギミック ギア）

ジャンル A・RPG（アクション・ロープレ） 推定累計販売本数 2万7853本 使用ブロック数 6ブロック

対応等 VGA



往年のゲーマー魂に火が付く！

【解説】1枚1枚が緻密に仕上げられた、職人芸の極みとも言えるフルイラストレーション・マップ上を、2Dのキャラが駆け巡る。いたるところに仕掛けられたトラップをクリアし、敵を倒した先に待つものは人類への警告なのか……？ 一見華やかさは感じられないが、ゲームバランス、世界観、シナリオなど、非常にていねいに仕上げられたアクションRPG。

●ハドソン
●'99年5月27日発売
●5,800円
●1人プレイのみ

読者の評点 **8.6111**

裏技 ―



自力でクリアする喜びを感じる、これぞまさしくゲーム！

【ユーザーコメント】●発売以前、あまり話題になっていなかった感があり、レビュー等でも攻略のヒントが少なく、難しい、地味等の印象が先行していたが、これを「不親切な作り」と一蹴してしまうのはあまりにももったいない。ゲーム中に出てくる謎解きは、まるでアクションパズルを解くような感覚で、しっかり考えていくとちゃんと答えが出るような仕組みになっている。ただボスキャラに対しては、戦い方を工夫しなければいけないことが多く、苦労するかもしれない。しかし、これらも含め、自分で探し、自分で考えるという「ゲームに対して自発的に楽しむ」ことの面白さが、このゲームにあふれていると考えれば、いいゲームに思えるのではないだろうか。ヌルいゲームが多いこの頃、こういったゲームのほうが、よりゲームに参加していることを自覚しながら楽しめるのだと思う。また、現代の環境問題に警鐘を鳴らすようなストーリー、最後に残されたわずかな希望を感じる感動のストーリー……。プレイヤーを引き込み、数々の難関を経てエンディングにたどりついた時には、大きな達成感を与えてくれる。そうした全体的な完成度を見ても、かなり高いレベルの部類に入るゲームだと思う。●オープニングムービーなどに見られる、描き込まれた2Dとリアルに仕上げられた3Dが見事に調和し、素晴らしいクオリティに仕上がっていることに驚かされた。また2Dで描かれたフルイラストレーションマップを見ても、開発者のこだわりというものが感じられる。基本的なアクションはパンチのみだが、その単純さがまたいいところ。そのぶんアイテムを集めることによって戦略の幅を楽しむことができたし、少し難解な謎解きに集中して楽しむことができたと思う。あえて難を言うのならば、サウンドテストや通信を使った遊び方ができると、さらによかったかも。ただ、それなしでも十分楽しめた。

読者レース **11**位



戦国 TURB

ジャンル ACT+RPG（アクションRPG） 推定累計販売本数 2万7281本 使用ブロック数 19ブロック

対応等 VGA ぷるぷるぱっく



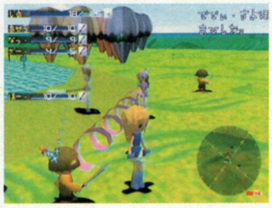
シュールな世界にひたれます

【解説】ひつじとねこが戦争をしている“らいよん惑星”で繰り広げられる、ちょっと不思議な物語。主人公じのちゃんは、きまぐれなねこ軍の隊長となって戦い、ねこ国の陣地を少しずつ増やしていく。シュールな世界観だけでも楽しめるが、人間よりも人間らしい動物たちの物語を理解できればなお面白い。1ステージが短く、気軽に遊べる点も魅力。

●NECホームエレクトロニクス
●'99年1月14日発売
●5,800円
●1人プレイのみ

読者の評点 **8.5737**

裏技 ―



ひつじ軍と戦い、ねこ軍の陣地を広げていく。シュール。

【ユーザーコメント】●このソフトを言葉で表現することは難しい。ゲームだけを言うならアクションRPGというひと言で片づけることも可能かもしれないが、ゲームの根底に流れる世界観、思想まで絡めると非常に難しい。常人の精神の持ち主だと、TURB世界とシンクロどころか平行線をたどるかもしれない、それほど異質な雰囲気を持ちあわせている。あえて言うなら、持っている人に頼んで、取説のストーリーを見せてもらい、それを読んで拒否反応が出てしまった人は買うのをやめ、逆に「こいつはイケる」と思った人のみ買えば、後悔は決してしないだろう。ゲームとしてはきちんと作られたアクションRPGに仕上がっているものの、そこに込められた世界観やキャラクター、言語の違いで、ここまで印象が違ってしまったゲームもきっと少ないに違いない。難易度は、飛び道具がない時こそ、ヒットアンドアウェイを多用するため高く感じるが、1面まで進められたなら、たいにゃんを食いまくってパラメータを上げれば、誰でも先に進めることができる。さっきの条件に該当するなら、キャラクター1人1人に感情移入し、ある種、幻想的なTURB世界の住人になれることは間違いない。●このゲームで1つ注意したいところは、アクションに夢中になるあまり、キャラクターとの会話がおろそかになりやすいこと。確かに異質で、一見すると悪趣味な世界だが、そこにはきちんとしたストーリーがあり、それを楽しまずにいるのはあまりにもったいない。キャラクターとの会話をしているうちに、画面では出てこないキャラクターの表情も思い浮かべることができるようになり、物語としてこのゲームを楽しめるハズ。もし、途中まで進めてしまった人でも、もう一度やり直すくらいの価値はある。一度クリアしたあとも、手放せない。やり尽くすまでにかなりの時間が必要だろう。

読者レース **12位**



ぷよぷよ〜ん

ジャンル PUZ（対戦型アクションパズル） 推定累計販売本数 5万9379本 使用ブロック数 6ブロック

対応等 VGA ぷるぷるぱっく アーケードスティック



定番落ちモノパズル最新作

【解説】落ちモノパズルの定番「ぷよぷよ」シリーズ最新作。プレイヤーキャラは隠しキャラを合わせて、全19体（「すとーりー」モードの援助キャラも含む）。援助キャラや、キャラごとに追加された特技の導入など、本作ならではの新システムは対戦を一層盛り上げてくれることだろう。また「ひとりでぷよぷよモード」では最大108連鎖の難技に挑戦してみるのもアリ。

●セガ
●'99年3月4日発売
●5,800円
●1〜4人プレイ（対戦）

読者の評点 **8.5632**

裏技 【超激辛、超激甘の追加、異次元ステージの追加】他 ➡P.93



キャラごとに設定された特技の使い方が勝負のカギとなる。

【ユーザーコメント】●今回から加わった特技はキャラクターによって強力なもの、そうでないものの差が大きいので、対戦時に非常に不公平さを感じる。「SUN」の太陽ぷよもそうだったが、ヤリ込んでいる人にとっては邪魔に感じるのではないだろうか。ストーリーも相変わらずワケがわからない。漫才デモも１回見たら、もういい。しかし、グラフィックの質が上がり、今回はプロの声優さんも使っているのでパッと見の印象が良く、大連鎖をした時の「ぷるぷるぱっく」の振動も心地よい。目新しさはまったくないが、改めて「ぷよぷよは面白いなあ」と感じさせてくれた１本だと言える。４人対戦は異様に燃える。●ゲームの基本ルールは変わらないものの、クリアなグラフィックを見るとさすがドリームキャスト版と思えた。できれば対戦中のキャラクターの動きにもっとバリエーションがあればさらによかったかと思う。だが、今回から入った新システム「特技」にはかなり問題がある。キャラクターごとのバランスがとれておらず、ヘタに使っていると、対戦が単純に長引いてしまうだけで、ダレるだけの展開になってしまう。一試合ごとに使用できる回数に制限を持たせたほうがよかったのかもしれない。また、ストーリーモードでのロード時間を長く感じるのもマイナス点。全体的にちょっとボリューム不足に思える。パズルゲームとしては、まったく問題ないのだが、そこから一歩進んだものを見せてもらいたかった。●多彩なモードやグラフィックはもちろん、４人対戦ができるようになって、接待ゲーとしてもハマレるデキになっている。キャラクターも２頭身をやめたのは新鮮に感じた。ただプレイしている限りは、あまり進化したところは感じられず、プロの声優を起用したり、取説にマンガがなかったりとコンパイル独特の雰囲気が薄れてしまったように思えた。

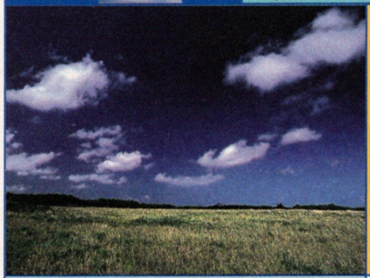
読者レース **13位**



リアルサウンド〜風のリグレット〜

ジャンル ADV（インタラクティブ・サウンド・ドラマ） 推定累計販売本数 1万4922本 使用ブロック数 4ブロック

対応等 VGA ビジュアルメモリ 通信ネットワーク ぷるぷるぱっく



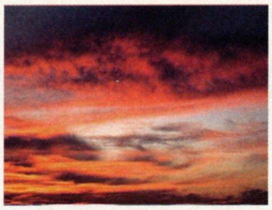
リメイクされた名作

【解説】初恋にまつわる謎を解く恋愛ゲーム。サターン版は"音だけのゲーム"として話題となったが、DC版では従来通り画面が真っ暗なモードの他、ビジュアルを表示するモードも何種類か追加された。プレイヤーは大学生"博司"となり、一定時間ごとに行動の選択を行う。そして、その結果によってストーリーは変化し、エンディングもいくつかに分岐する。

●ワープ
●'99年3月11日発売
●4,800円（2枚組／初回版「D2」体験版付き3枚組）
●1人プレイのみ

読者の評点 **8.5172**

裏技 ―



7種の画面モードを搭載。約170点もの稲越功一氏の写真も。

【ユーザーコメント】●基本的な内容は、サターン版とまったく同じ。でも、もとが幸せ泣きしてしまうくらいのストーリーなので、ヘタに手を加えてなくて、とてもよかった。また、ドリームキャストでしかできない、VGA対応、ぷるぷるぱっく対応、ビジュアルメモリ対応、インターネットにも連動している、という点は、「リアルサウンド」ファン、ワープのファンにはうれしいことだろう。サターン版でまったく絵がないのも、それはそれでよかったが、今回は多彩なスクリーンモードが付いてくれたおかげで、プレイ済みでも新鮮にプレイできた。VGAボックスで見るとさらにクッキリとした画像で楽しめるので、持っている人は試す価値あり。ぷるぷるぱっくも、いい感じで振動するので感情移入のしやすさにひと役かっている。専用ホームページでダウンロードできるビジュアルメモリゲーム「マッチガイ」もシンプルで面白かった。そういった追加要素も、もちろんよかったが、何よりGD-ROMになってディスクの枚数が２枚に抑えられたことがなによりウレシイ。やはり話の途中でのディスク交換は、少ないほうが気が削がれない。また、音質が向上していたり、システム面でも操作しやすくなっている点は、むしろサターン版をさらに完全なものにしていると して受け取れるほどだ。オマケとはいえ、初回限定でついている「Dの食卓２」体験版もうれしかった。そこまでやってて4,800円は安い。●追加シナリオなどの変化はないが、失踪した彼女を探すため故郷で初恋の記憶を辿る旅をするうち、しだいに10年前の夏の真相が明らかになってくる……というミステリアスな展開が、後半になればなるほどその加速度を増し、それまでに数多く仕掛けられた伏線の答えが明かされるクライマックスではせつなさ炸裂。今後も、このような「新しい」タイプのソフトがどんどん出てほしい。

読者レース **14位**



北へ。White Illumination

ジャンル ADV（トラベルコミュニケーション） 推定累計販売本数 4万1703本 使用ブロック数 20ブロック

対応等 ―



実写とCGで北海道に恋をする

【解説】ハドソンと広井王子がタッグを組んで作られたトラベルコミュニケーションゲーム。主人公は北海道を旅行し、その地で知り合う、８人の少女たちと触れ合っていく。プレイヤーが任意で会話を進められるC.B.S.（コミュニケーション・ブレイク・システム）や、イラストレーターNOCCHIによる、今までにない淡い雰囲気を持つキャラクターも目新しい。

●ハドソン
●'99年3月18日発売
●5,800円
●１人プレイのみ

読者の評点 **8.515**

裏技 ―



まるで宝石のような言葉が散りばめられたシナリオも秀逸。

【ユーザーコメント】●善良なドリームキャストユーザーを北海道への旅に誘う、魔の超強力洗脳ソフト。高解像の写真とイラストをジャギをほとんど目立たせずに合成できるのは、ドリームキャストならではの美しさ。が、どうもハイカラーらしくモアレが時々見えるのが残念。また、オープニングアニメで琴梨やめぐみの振り返りや、大時計のシーンが繰り返し使われているのが目についた。実際は特別多用されているわけではないのだが、他が拡縮、横スクロールで１枚絵を使っている中、それだけアニメーションなために目立つ印象を持ってしまうのであろう。テレビ番組の映像として出てくる「ウチュウチン」は解像度、動きともに粗く、あれなら計算させたほうが美しくできたのではないだろうかと思う（ひょっとしたら、チチチさを出したかったのかもしれないが……）。さらには、ウリであるはずの「C.B.S.」は使用可能なポイントが非常に限られているうえに会話の切れ目もわかりにくく（切れたと思ってブレイクしたらまだ話の途中だった、ということが多い）、いつの間にやらXボタンを連打していたりする。「自然な会話」というが、人間は通常、相手の表情や呼吸の様子を見ながら口をはさんだり、自分の表情や仕草で何かを伝えるものであり、そうした考察を抜きにしてシステムを組み立てた時点で問題があったと言わざる得ない。発想は悪くないので、もっと練り込んでほしかった。が、こうした問題はこちらの期待が大きすぎたこととも言え、ただのアドベンチャーゲームとして考えてみれば会話や物語の流れはかなり自然で、デキはいいといえる。オープニング曲もマーチ調で魅力的であり、CMで流せば効果絶大だろう。人物描写も深く、今頃はすっかり餌付けされた「琴梨ちゃん萌え」なファンが増殖しているに違いない。実際、琴梨、めぐみのアレは地獄の選択だ。

読者レース **15位**



バーチャファイター3tb

ジャンル ACT(格闘アクション) 推定累計販売本数 31万0075本 使用ブロック数 12ブロック

対応等 VGA アーケードスティック



移植は合格!プラスαが…

【解説】'96年9月に対戦格闘ゲームの最高峰としてリリースされた「バーチャファイター3」に、プレイヤーの意見をふまえ、300項目近いバランスの最調整とチームバトルの新要素を追加して'97年9月に稼働を開始した「3tb」を完全移植。全12キャラ+デュラル。初回出荷分には鈴木裕最新作「Project Berkley(仮)※のちのシェンムー」スペシャルディスクも付けられた。

●セガ ●'98年11月27日発売
●5,800円(初回版2枚組)(キャンペーン期間中のみ1,990円)
●1~2人プレイ(対戦)

読者の評点 **8.5346**

裏技 【隠し勝ちポーズ、雪だるまと銀河鉄道】他 ➡P.92



3対3のチームバトルの他、ヒストリーモードなども収録。

【ユーザーコメント】●2年以上、このソフトを待ったと思うと感慨深い。グラフィックに関しては勝ちポーズの時に多少ポリゴン欠けすること以外は、完全移植といってよい。より良い環境でプレイするためには「S端子ケーブル」等は必須&オススメだ。ただ急いで作ったためか、家庭用やライトユーザーのことを考えたモードがないのは残念。せめて、コマンドを確認しながら技を試すようなトレーニングモードくらいはほしかった。それでも、家で遊べるだけで意義があるソフトだし、ドリームキャストの幕開けを飾るにふさわしい1本だと思う。●着物の動きがどうとか、指がどうとか、モデリングの作り込みへの不満がどうだとかなど、挙げればきりがないけれど、グラフィックは家庭用としては3D格闘ゲームの最先端を誇るに足るものと言えるだろう。しかし、家庭用ゲームとしてのプレイ環境を見るとこれ以上ないくらいに悪い。まず、ゲームのデータをいちいち自分でロード&セーブしなくてはならないし、対人戦専用のモードもない。トレーニングモードはあるけれど、単にCPU戦を延々できるだけでは、いろんな状況をシミュレートした練習もできない。ボタン設定もP+Gのような同時押しをL、R等に設定することもできないし、お楽しみのムービーも、一度見てしまうとリセットしなくてはならない。そのリセットもサターンのように、リセット→タイトル画面→リセット→マルチプレイヤー画面ではなく、いきなり起動前画面まで戻ってしまうのは何とかしてほしいところ。グラフィックがいいだけに、せめてウォッチモードでもついていればよかったのに。ラーニングモードも、リプレイ保存もない。できれば、通信対戦やぷるぷるぱっく対応版を「Remixバージョン」としてでも出してほしい。ホントに、ゲーム部分だけを見るとよくできているだけにもったいない。

読者レース **16位**



BLUE STINGER (ブルー スティンガー)

ジャンル ADV+ACT(ノンストップ・アドベンチャー) 推定累計販売本数 11万3882本 使用ブロック数 4ブロック

対応等 VGA ぷるぷるぱっく



サービス精神あふれる娯楽作品

【解説】多数の武器やアイテムを使い分けつつ、主人公が漂着した島の謎を解明していく、アクション要素の強いノンストップ・アドベンチャー。ハリウッド映画を彷彿とさせる世界観や演出、緻密に描かれたクリーチャーやCG空間など、各所に野心的な試みもなされている。一方でギャグなど娯楽の要素も導入。キー操作も簡単なので、誰もが容易に取り組める。

●セガ
●'99年3月25日発売
●5,800円
●1人プレイのみ

読者の評点 **8.5013**

裏技 【追加特典、マッドモード、スイマーモード】他 ➡P.93



視点処理などは、本場ハリウッドのスタッフが担当。

【ユーザーコメント】●派手なグラフィックとそれに負けないくらい音楽が素晴らしく、アメリカンジョークもところどころに入っていて、ハリウッド映画的な雰囲気がかなり出ている。ゲームのほうもアクション性が高く、頭を使っていかないと行き詰まってしまうし、気を抜くとすぐにやられてしまうのだが、それほど難易度は高くない。ただ、移動速度が遅かったり、カメラワークのせいで見にくくなるところが出てくるなど、不満点もいくつかあったが、やっているうちに気にならなくなる。アクションゲーム好きには、オススメできます。●オート視点によって、カッコイイ演出にしようと工夫されているのだが、道に迷いやすいとか、視点の向きによっては前がほとんど見えない、という不満点もある。このように細かい指摘をするとキリがないのだが、ストーリー、グラフィック、BGMなど関しては申し分のないデキ。またディノサイトを倒す快感は、かなりのモノ。●確かにグラフィックはキレイで、アクションもハデ。武器の多さにも驚いた。しかし謎解きがかなり難しく、ゲーム自体の難易度が高い。同じところを何回も行ったり来たりするのが面倒だし、何より、グルグルと視点が変わるカメラワークはもどかしい。●映画的演出がウリの本作。グラフィック、サウンド、設定ともにいいのに、カメラワークが悪すぎる。激しく変わりすぎて真っ直ぐ走ることもできない。単に後方視点のみでもよかったのでは? 他がいいだけに残念。●「雰囲気は好きだけど残念」という各誌の評価でしたが、この雰囲気を味わうだけでも楽しめると思いました。難易度が低く比較的短時間でクリアできるので、「映画的」=大作だと思って購入した人は物足りなさを感じるかもしれない。でも、この妙なコダワリを持って自分達の作りたいものを詰め込んだ、という作りは好感触。

読者レース **17位**



Get Bass (ゲットバス)

ジャンル SLG(スーパーリアル・バスフィッシング) 推定累計販売本数 9万5207本 使用ブロック数 50ブロック

対応等 VGA つりコントローラ ぷるぷるぱっく



狙え、SUPER BIG!

【解説】'97年に登場したアーケードで人気のバス釣りシミュレーションを完全移植。アーケードモードはお手軽にバス釣りを楽しめる一方、トーナメントを勝ち進んでいく家庭用オリジナルモードは、じっくりとバスとの知恵比べを満喫できる。標準コントローラでもプレイ可能だが、つりコントローラを使えば、より臨場感溢れるプレイを堪能できるだろう。

●セガ
●'99年4月1日発売
●5,800円/9,800円<つりコン同梱版>
●1人プレイのみ

読者の評点 **8.4692**

裏技 【隠しエリア、ソニックルアー】他 ➡P.89



アーケード版にはない、オリジナルのルアーも登場するぞ。

【ユーザーコメント】●今までありそうで、実はなかったアクション派釣りゲーム。純粋に釣りをするという行為、そのものを楽しむことができる。かといってアクションだけに終始しているわけでもなく、ルアーの選択や天候等の状況も考慮しなくてはならないあたりからは、とてもリアルに釣りを体感できるようになっている。でも、リアルではあるけども、シビアすぎることもないから、ちょっと釣りに興味を持っている人が挑戦してみよう、という軽い気分でも楽しめる。また、ある程度はどんな状況でも釣れるようになっているのも安心できる。もちろん、的確な状況判断の上でルアーやキャストポイントを狙っていけば、大物を釣り上げることができ、狙いすましてルアーを投げて、見事目当ての大物をルアーに食いつかせたときは最高だ。「Hege One」というナレーションのもと、釣りコンからくる振動もたまらなく快感。そのあとの緊張感あふれるサウンドもかなりいい感じで盛り上げてくれる。実際のバスフィッシングでは、そうそう大物が釣れるわけでもないので、ゲームとしてでも、これはうれしい。コンシューマモードもあって、ステージが増えてはいるが、ぜい沢を言えばもう少したくさんの場所で、いろいろな魚を釣ってみたいと思った。また、ロード時間が全体的に長めなのも残念。ちょっとテンポを崩してしまいがちである。せめて、オートセーブやオートロードをオプションで可能にしてほしかった。●考えに考えてルアーを選び、ポイントにピタっとキャストして、バスの目の前にルアーがいったとしても、すぐには引っかからない。そこからバスを誘って、ようやく興味を示しても、ふいにプイッとソッポを向いてしまう。その、バスとの化かし合い、というか駆け引きというのが、ニクくてアツイ。追加で出てくる奇妙なルアーもグッド。

読者レース 18位



サイキックフォース2012

ジャンル ACT（オールレンジ対戦アクション） 推定累計販売本数 6万9544本 使用ブロック数 9ブロック

対応等 ぷるぷるぱっく アーケードスティック



アーケードを超えた移植

【解説】業務用グラフィック基板「WOLF」で開発された作品をドリームキャストで完全再現。ストーリーモードをフルボイスに改良し、作品独自の特長であるストーリー性がアップ。アレンジ曲の追加もされ、より雰囲気を盛り立てている。また、トレーニングモードではCPUを好きな状態にし、効果的な練習が行えるようになった。細かなキーコンフィグも可能。

●タイトー
●'99年3月4日発売
●5,800円
●1～2人プレイ（対戦）

読者の評点 8.4571

裏技 【隠しキャラとその技表】他 ➡P.90



DC版は隠しキャラも含め、全13キャラがすべて使用可能に。

【ユーザーコメント】●タイトーのWOLF基板を使ったアーケード版のキレイさにも驚いたけど、ドリームキャスト版はそれと同じか、発色がいいため、アーケード版よりもキレイに見える。ごくたまに処理落ちが起こることもあったけど、プレイにはほとんど支障がないくらいで、問題なし。コンシューマオリジナル要素があまりないので、特にアーケード版をやりこんだ人は飽きが早いかなと思ったが、イージーでもかなり難しいし、難易度を上げていくと、かなり上手い人でもそうそうクリアできないほど。けっこうやり続けられるかもしれない。ロード時間も、起動時を除いてほとんど皆無といっていいくらい短いので、長い時間プレイしていてもストレスがたまらない。ぜい沢を言うと、最近流行のチームバトルモード等がほしかったな、というのが正直なところ。●このゲームは、移動、攻撃、防御のシステムを理解しないと、面白さが半分も理解できないことだろう。まずは難易度をデフォルトのままでトレーニングモードで練習することをオススメする。そして、頭で覚えた技術が自然と行動に出すことができればホンモノ！ ただCPUが強いからといって投げ出さず、地道に修行すれば、このゲームの奥の深さがわかってハマること間違いなし。アーケード版からの追加要素が、フルボイスになったことと、トレーニングモード、アレンジサウンドの追加くらいしかないけれど、ドリームキャストが発売されて間もない頃に、これほど完璧な移植をしてくれたことを考えると、これで十分でしょう。●家庭用製品として演出面での不満点はあるが、ゲーム自体の面白さは一級品。内容は、対戦格闘というより対戦アクションゲームで、システムも何度か遊べば誰でも簡単に理解できる。また、ハッピーエンドには終わらない、ストーリーモードもオススメ。グッときます。

読者レース 19位



スーパースピード・レーシング

ジャンル RAC（レーシング） 推定累計販売本数 3万3433本 使用ブロック数 12ブロック～

対応等 VGA レーシングコントローラ



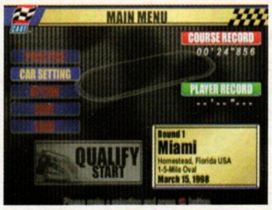
世界最速バトルを再現！

【解説】時速400kmに迫るスピードで展開するアメリカンモータースポーツの最高峰『CART』を完全再現。1998年度のデータをもとに17チーム、26ドライバー、19コースが実名で登場し、CART独特のオーバルコースでのハイスピードバトルを手軽に味わえる。また、現地取材によるエキゾーストサウンドや、プロも認めるコース再現度など、リアル度は非常に高い。

●セガ
●'99年3月25日発売
●5,800円
●1～2人プレイ（対戦）

読者の評点 8.3663

裏技 【手放し運転&未確認飛行物体】他 ➡P.91



実際のレースのように100周以上走るモードも設定可能。

【ユーザーコメント】●セガのレースゲームで「速さ」を感じるモノは珍しい。画面が美しいが、200～300Km／hは出てるとはとても思えない、というのが過去の作品の大半だが、この作品はグラフィックはもとより、高速時のハンドルの重さが感じられる。パンクによる車の流れも再現されていて、予想以上に良くできている。扱うレースジャンルのせいで、オーバルコース主体なのが、人によって合わないかもしれないが、常に全速近くで走り、軽いミスでも後方から追われるという緊張感のある展開が楽しめるのはオーバルならでは。後方からの車のチェックのために、バックミラーが実用的になっている初のレースゲームかもしれない。個人的には「ラリー2」より楽しめると思っているし、タイムアタックや対人戦のような「抜きモノ好き」派にはぜひオススメ。●このゲームのエキゾースト音はたまらないものがある。BGMがイマイチなんてウソっぱち。グラフィックだってかなりキレイで、すっかりトリコにされました。ハッキリ言ってここまですごいとは思ってもいなかった。「ラリー2」よりも完成度は高いと思います。車の動きもかなりリアルで、本当にマシンに乗っているような気分になれます。●チャンピオンシップモードで、リプレイデータをセーブできないのがイタい。しかし、コースからドライバーまで実名で、排気音も本物っぽくてよかった。なかなかていねいに作られている1本だと思う。●エンジン音にシビレル。マシンボディーもピカピカ光っていて、とてもカッコイイ。視点によってはオイルが散ってきたのを拭いたりと、ホンモノっぽい演出がされているのもいい感じ。今となっては当然かもしれないけど、ドライバーが実名で出ているのは、このジャンルとしては珍しく思えてこだわりが感じられた。唯一、残念なのはカール・ハースの顔がなかったことくらい。

読者レース 20位



デジタル競馬新聞「マイトラックマン」

ジャンル SLG（競馬シミュレーション） 推定累計販売本数 6753本 使用ブロック数 200ブロック

対応等 VGA 通信ネットワーク



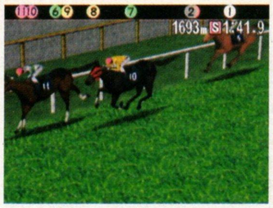
ドリームキャストで競馬予想

【解説】DC初の競馬予想ソフト。通信機能を使い、中央競馬全レースのデータ、主要競馬新聞6紙の予想やコメント、オッズ等の最新情報を毎週レース前に入手できるため、より効率的な予想が可能に。また、各馬の能力を数値化した「DS」は数値を自在に変換し、ユーザーの主観をも反映できる。競走馬、騎手、調教師のデータも『98年度版データベース』に凝縮。

●ショウエイシステム
●'99年4月8日発売
●6,800円
●1人プレイのみ

読者の評点 8.3315

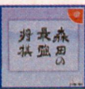
裏技 ——



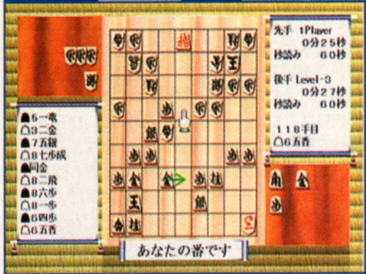
映像、実況付きで迫力の予想レースを鑑賞することも可能。

【ユーザーコメント】●全レースをダウンロードできるのはいいが、セーブにビジュアルメモリを丸々1個使うので、今までのデータすべてを消すハメに。必要なモノだけを選択するようにしてほしかった。また、ロード時間が長すぎる。全体的に言えるのだが、'98年全データを読み込むと、ドリームキャスト本体が壊れたかと思うくらい、すごい勢いでロードし、それが結構長いのでビックリする。それからレース画面を、もっとカッコよくキレイにしてほしかった。だが、実況でアナウンサーが馬名をしゃべってくれるのには感動した。このソフトで一番よいところだ。できれば、アナウンサーも何人かから選べればよかった。また、出走表を縦にできればもっと見やすくなったと思う。自分の主観を大いに反映できるので、競馬ファンとしてはうれしく、ダービーニュースの予想も見られるので、ありがたい。ドリームキャストもPAT対応にすればいいと思う。そのまま放置しておくと、自然に画面が暗くなって焼き付を防止をしてくれるのも親切な設計だ。●いちばん問題に思ったのが、データロードの時間の長さと多さ。確かに膨大なデータを複雑に計算する必要はあるかもしれないが、これでは何度も使おうという気にはなれないかも。また、グラフィック面では、特に雨のレースシーンがおかしいように思えた。でも、データを自分で入力せずに、ダウンロードできる点は、今までのコンシューマ予想ソフトではできなかったことなので評価したい。加えて、それに自分の予想をつけ加えながら見ることができるのもうれしい配慮。しょせんコンピュータまかせの予想なので、自分で調節できるのは大きい。予想シリーズとして、いろいろなジャンルで同じようなシステムを楽しめるようになれば、もっとうれしい。もちろん、これもシステムを発展させた最新版を希望したいところ。

読者レース 21位 森田の最強将棋



ジャンル TAB（将棋） 推定累計販売本数 3618本 使用ブロック数 66ブロック～ 対応等 VGA



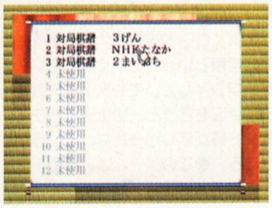
虚飾を排した本格将棋

【解説】強い思考ルーチンを最大のセールスポイントとする「森田将棋」シリーズの家庭用最新作。対局レベルは5段階あり、駒落ちの設定も自在にできるほか、持ち時間の設定も可能。詰将棋モードは、2種類の思考ルーチンを備え、あらゆる詰将棋問題に高度に対応する。また、VMに対局棋譜を保存できるので、対局の研究にも力を発揮するだろう。

- ●ランダムハウス
- ●'99年4月15日発売
- ●5,800円
- ●1～2人プレイ（対戦）

読者の評点 **8.2**

裏技 —



序盤から終盤まで、あらゆる局面で自然な指し手も特徴。

【ユーザーコメント】●どのハードでも発売される定番ソフトといえばそれまでだが、ハードの進化とともに、その思考時間や思考レベルも進化していることが一番わかるソフト。このソフトでも、気軽に買ったつもりが、なめてレベル5で始めたらとんでもない賢さと速さに驚いてしまった。自分の実力もある程度あるつもりだったが、その自信をなくしてしまうくらいに強い。そうとはいえ、レベルを低く設定すれば、というより自分に合ったレベルに設定すれば、快適にプレイすることができる。思考時間は、ものすごく速い、とまでは言えないものの、従来のものと比べたらかなり速いし、制限時間も設定できるので、ストレスなく遊ぶことができる。欲を言うと、これはこのテのソフトにどれも言えることだが、純粋な将棋だけでなく、ゲーム的要素のある、遊べる要素を入れてほしかった。●こうした単純なゲームには逆に操作性が大切だが、このソフトはまったく問題なく快適に操作することができた。思考レベルも、最強と謳われているだけあって、それに恥じないものになっていると思う。実際に将棋を行う以外でも、棋譜を保存できるという点もポイントが高い。棋譜を見ながら試合を見直し、反省や次回への戦略を練ることもできる。ただ、コンピュータはどんな場面になっても投了しないというところは、どうかとも思うけど。まぁコンピュータ将棋っぽいといえば、そうではあるが。また、純粋な将棋のみとしては5,800円というのも、ちょっと高い気がするが、これも高度な思考ルーチンを作成したからか。●ゲームモードは対局と詰め将棋のみ。ひたすら思考の強さと速さにのみに絞り、オマケ要素はまったくといってないが、キャラクターなどを使ってユーザーに媚びていることもなく、逆にそれが潔く思えて好感が持てる。他の定番ゲームもぜひとも作ってほしい。

読者レース 22位 ペンペントライアイスロン



今だけ1,990円

ジャンル RAC（アクションレース） 推定累計販売本数 5万1690本 使用ブロック数 5ブロック 対応等 VGA ぷるぷるぱっく



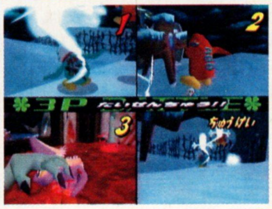
スゴイのは顔だけじゃありません

【解説】ペンギン似の愛敬たっぷりなキャラクター「ペンペン」たちが繰り広げるドタバタ氷上アクションレース。走って、滑って、泳ぐという3つのアクションと、出走者どうしのじゃまのしあい、それに凝った仕掛けが、これまでになかったレースゲームの楽しさを演出。4人同時対戦は特にオススメ。一転、タイムアタックは速さを極めるシビアさが面白い。

- ●ゼネラル・エンタテイメント
- ●'98年11月27日発売
- ●5,800円(キャンペーン期間中のみ1,990円)
- ●1～4人プレイ（対戦）

読者の評点 **8.0731**

裏技 【隠し勝ちポーズ】他➡P.93



凝った仕掛けが満載のコースレイアウトにも要注目。

【ユーザーコメント】●マニュアルを見なくても簡単にレースで1着を取れるようになるし、単純にプレイしてても滑りぐあいがかなり気持ちいい。リプレイもカッコいいし、カワイイ。見ているだけでも飽きない。●アメリカ的悪趣味なキャラクターなので、どうかと思っていたが、ゲームとしてはかなり面白い。「滑る」「泳ぐ」「走る」という3種類の競技法を、ほぼアナログキーとAボタンのみで違和感なく操作できるため、初めてゲームをした時からまったく手元を見ずに楽しむことができ、またユーザーを選ばないという点で、実に素晴らしい。●見た目だけで買うのをやめてしまうのはもったいない。コツを覚えると、クセになってしまう快作。「トライアイスロン」はドタバタアクションが楽しく、アクセサリ集めもついついハマってしまう感じ。「タイムトライアル」は、また違ったレース的やり込みが楽しめる。2～4人対戦があるのも◎。●キャラクターが、非常に印象的。ステージをクリアしていくとアイテムが集まるなど、レース以外の要素もあり、プレイしていて楽しい。ただ、ステージ数が少ないのは唯一残念だった。●ペンペンたちの動きがめちゃめちゃカワイイ。レースもけっこう面白いし、ゲームとしての平均点は超えている。しかし、時々見づらいカメラワークになるなど、残念な点もある。●走り、泳ぎ、滑りによって操作も異なり、アクションも違う。難易度は低めなので各コースすべて制覇でき、アイテムもすべて集めることができた。レースゲームが苦手な人でも、十分に楽しめる。●記事を見ていたときには、気持ち悪い動物がドタバタしているだけだと思っていたが、店頭でプレイしてみて、とたんに気持ちが変わった。ちょっと遊んだだけで、もう面白いことがわかる。スピード感も対戦の熱さもピカいち。3人対戦時のライブモニタもいい感じ。

読者レース 23位 MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2



ジャンル RAC（レース） 推定累計販売本数 3万0008本 使用ブロック数 25ブロック～ 対応等 VGA レーシングコントローラ ぷるぷるぱっく



速さだけでは物足りないキミへ

【解説】ルノー社の技術監修もされた、超リアル志向上級者向けのカーレースゲーム。タイムアタックや世界を転戦するグランプリ戦など多彩なモードを用意。各モードでは完全再現されたモナコ市街地等17のコースが選択可能。タイヤ選択やガソリン積載量調節、車体の振動やロールなどを制御するダンパーの堅さの設定に至るまでカーセッティングができる。

- ●Ubiソフト
- ●'99年3月11日発売
- ●5,800円
- ●1～2人プレイ（対戦）

読者の評点 **8.0**

裏技 —



2人対戦や50年代のレトローカーによるレースも楽しめる。

【ユーザーコメント】●オープニングムービーやレース中の演出、グラフィックから、アーケードモードの再現度まで、ドリームキャストの性能が全面に出された内容。また、シミュレーションモードの奥の深さには脱帽。ただし、レース初心者にはかなりわかりづらいのが難点だが。マニュアルを読んでもさっぱり理解できなかった。それだけに、詳しい人ほど、うれしくなる本格的な作りなのだろう。●ホンモノのレースカーとはこんなにも曲がりにくいのだろうか。タイトルどおり、シミュレーション性を重視しているのか、少しキツイカーブでは、相当スピードを落としていないと、曲がらないか、無理にステアリングを切ろうとすると、とたんにスピンしてしまう、というのが最初の印象だった。でも、どこがブレーキポイントで、どれくらいまでスピードを抑えないといけないかがわかってくると、その難しさが逆に快感に変わってくるような気がする。プレイには、標準のパッドより、微妙なステアリング操作ができるレーシングコントローラを使ったほうが、気分的にも快適にプレイできるかもしれない。でも、ここまでシミュレーションに徹するなら、チーム名やレーサー名まで実名にしてほしかったところだ。また、ロードの時間がちょっと長いところも気になった。●少し期待しすぎたせいか、不満点が多かった。でもF1を動かすという点では8～9点をつけてもいいくらいのデキのよさ。エンジン音などは、さすがルノー社が提供しているだけあって、リアル。視点によって音が変わるあたりもグッド。でも、徹底したシミュレーションなら、レースの状況によってのフラッグ（赤旗、ブルーフラッグ、イエローフラッグなど）が振られたり、セーフティカーの存在のないのはちょっとマイナス。F1を走らすことにこだわりを持っている人なら、買いだと思う。

読者レース 24位 三國志VI



ジャンル SLG（歴史シミュレーション） 推定累計販売本数 1万1914本 使用ブロック数 100ブロック

対応等 ——



完成度アップ！シリーズ最新作

【解説】『三國志演義』をベースとするコーエー看板シリーズの最新作。大陸を統一するまでをじっくりとプレイできる「通常シナリオ」と、比較的短時間でクリア可能な「ショートシナリオ」の2パートで構成されている。エンディングも異なり、2つの物語が楽しめる仕組みになってる。後漢皇帝よりの密使、異民族からの攻撃など、歴史イベントも数多く楽しめる。



理想の人材が作れる「新武将登録」機能も。30人まで登録可能。

- ●コーエー
- ●'99年3月25日発売
- ●9,800円
- ●1～8人プレイ（同時）

読者の評点 **7.9166**

裏技 —

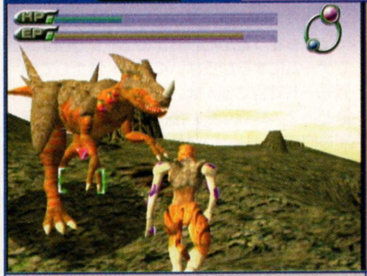
【ユーザーコメント】●さすが歴史ゲームの巨匠だ。完成度は高い。ドリームキャストの性能のおかげか、思考速度も格段に速くなって、スムーズに遊べるゲームになっている。しかし相変わらず、光栄独特の「初心者お断り」という作りが辛い。ただでさえとっつきの悪い歴史シミュレーションなのに。せめて、チュートリアルモードなどの、初心者向けの要素を付けるべきだったのでは。いきなり中国大陸に放り出されても、せっかく少し興味を持って買った人には何をすればよいのか絶対にわからないのではないだろうか。もちろん、慣れた人にはまったく必要ない要素なのかもしれないが。しかし、それを除外しても納得いかないのはソフトの価格。なぜ、コーエーのゲームというのはいつも高いのか。9,800円という値付けからも初心者をまったく排除していると考えてもおかしくない。●内政、戦争ともシンプルなシステムになったのは一番の改良点。特に戦争では、前作のような「妖術」や「天気変更」といったまがまがしい要素がなくなり、純粋に戦術を楽しむようになれたのがうれしかった。難点を言うと、「人材管理」が非常に繁雑で大変すぎること。三國志の物語、人物の性格、特技などに精通してないと、適切な指示を出すことができないように思える。逆に言うと、三國志を知っていれば知っているほど、深く楽しめる、ということにもなるのだが。●コーエー作品、中でも歴史シミュレーションには、どうも初心者不在という言葉がピッタリなものが多い。パソコンゲームではOKなのかもしれないが、コンシューマでは配慮してほしい。せっかくショートシナリオのような気軽に遊べるものも入っていたのだから。思い切って初心者配慮の軽いものを開発したら、受けないだろうか。もちろん、ドリームキャストなら通信機能をつかった要素も盛り込んでほしい。

読者レース 25位 SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）



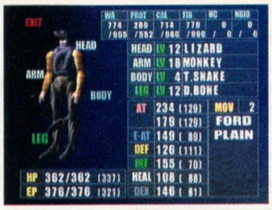
ジャンル SLG+RPG（シミュレーションRPG） 推定累計販売本数 4万8678本 使用ブロック数 172ブロック

対応等 VGA



カニと戯れながら進化する

【解説】ゲームのテーマは生物の進化。プレイヤーは1つの生命体を授かり、6つの広大なフィールドで敵生物と闘い、補食して進化していく。ニューロの図形認識技術を取り入れた「DNAシート」により、プレイヤーごとにキャラクターの成長の法則性を持たせており、キャラの進化形態は実に81万通りにも及ぶ。孤独なサバイバル感と生命の神秘を感じる作品。



知性ある「完全体」になったとき、この世界の謎も解ける。

- ●NECホームエレクトロニクス
- ●'98年12月23日発売
- ●5,800円
- ●1人プレイのみ

読者の評点 **7.8263**

裏技 —

【ユーザーコメント】●最初は、強い敵から逃げながら弱い敵を補食して進化していくだけなのだが、少し強くなってくるとパーツ集めにハマってくる。突然、レベルの高いパーツが手に入った時はもう大喜び。そして、最後までいくと、今まで進化してきた本当の意味を理解することができる。その壮大さかつ考えさせられる内容に、感動しきり。プレイ当初は取っつきにくい印象を持つかもしれないが、最後まで頑張れば、このゲームの良さや伝えたいメッセージがわかるはず。●DNA、進化など、扱っている題材が難解で、説明書や雑誌で紹介されている記事を見ても、複雑そうでなかなか理解できない。当然ゲームもほとんど理解しないまま始めてしまい、最初はかなり難しく感じてしまう。特に、雑誌でも挙げられていた「カニ」に何度殺されたことかわかりません。生まれてこのかた、こんなに「カニ」を憎く感じたソフトはないだろう。多くのプレイヤーも、この時点でプレイを放棄してしまっているんじゃないだろうか。そうだとすると、それはとてももったいない。最初の峠さえ越えてしまえば、いつのまにかハマってしまうことはうけあいなので、諦めた人は騙されたと思ってもう一度頑張ってみてほしい。DNAシートの入力やパーツの収集など、進化の世界にどっぷり浸かってしまうことだろう。これからドリームキャストを買おうとしている人も、併せて買ってプレイすることをオススメする。無難なゲームが発売されがちなハード発売初期に、こういった変わり種のタイトルを発売してくれたNECホームエレクトロニクスに感謝。パッと見で判断しては損をするぞ。●不満点は2つ。今時のゲームにしては不親切なゲーム設計と、進化の繰り返しという楽しいながらも、少し単調な作業の連続だけで進むストーリー。もっと、ストーリー的な盛り上がりがほしかった。

読者レース 26位 WEB MYSTERY ～予知夢ヲ見ル猫～



ジャンル ADV（アドベンチャー） 推定累計販売本数 5975本 使用ブロック数 12ブロック

対応等 VGA



DC初の実写アドベンチャー

【解説】インターネットのホームページで予告された殺人事件が現実となる！ 通信対応のドリームキャストならではのアドベンチャー。ホームページはゲーム中の仮想のものではあるが、インターネット未体験者にとっては、手軽に雰囲気が感じとれるはず。脚本に木村初、演じ手に実力派俳優も配している。実写ゆえの俳優の表情や、細やかな演出も見所。



事件の舞台は日本から韓国、香港へと予想外の展開をする。

- ●メビウス／セガ
- ●'99年4月22日発売
- ●6,800円（2枚組）
- ●1人プレイのみ

読者の評点 **7.8235**

裏技 —

【ユーザーコメント】●これはゲームというよりは、ドリームキャストという媒体を使った、オリジナルビデオとして考えるべきだろう。別にそれは悪い意味じゃなく、むしろ個人的には楽しむことができた。あらゆる面でハードの性能が進歩してきた今、こういった新しいジャンルが出てきてもおかしくない。アジアテイストが色濃い独特の舞台設定も好感触。インターネットという小道具を使ってストーリーを進めていくのも、新感覚で雰囲気を盛り上げてくれている。●このソフトを「ゲーム」として捉えると、プレイ途中でだるくなって中断したくなるが、「長い映画を見る」気持ちでプレイすると、ストーリーに集中して楽しめるかもしれない。動画の量もかなりのものなので。ゲームというより、ドリームキャストに手軽に触れてみたい、という人がいたらオススメしたい。●全体の雰囲気としては悪くはないが、感情移入しづらいな、というのが第一印象。実写のムービー、しかもテレビのようにずっと映像が流れていないからか、シーンごとのぶつ切れの状態では、なおさらリアルっぽさが感じられなく、感情移入しづらかった。それ以前に、実写というところから好き嫌いがけっこう分かれそうに思えた。●選択肢などによる分岐がなく、ゲーム性に乏しいので、そういった面を期待してプレイするにはかなりツライものがある。また、画面が暗めになっているところがあって、演出以前に見づらい印象を受けた。でも、ストーリーは面白く、登場人物もけっこう魅力的なので、ちょっとでも惹かれるところがあればプレイしてもいいかも。個人的には麻美ちゃんのかわいさが○。●インターネットを使ってストーリーを進める、というのが新鮮でよかった。ちょうどドリームキャストでインターネットを始めた人もいるので、予行練習的な使い方をできた人もいるのでは？

読者レース 27位 信長の野望 将星録 with パワーアップキット



ジャンル SLG(歴史シミュレーション) 推定累計販売本数 1万3965本 使用ブロック数 200ブロック 対応等 ――



新機能満載の国盗り物語

【解説】代表的歴史シミュレーションシリーズの7作目がぐんとパワーアップして登場。長篠の戦い直前の「新時代の到来」をはじめとする計6本のシナリオの追加の他、シナリオプレイ中でも変更OKのエディタ機能の搭載、他機種版ではカットされ、パソコン版でしか楽しめなかった攻城戦の復活など、歴史の醍醐味を堪能するための仕掛けが満載となっている。

- ●コーエー
- ●'99年3月25日発売
- ●9,800円
- ●1～8人プレイ(同時)

読者の評点 **7.75**

裏技 【隠しシナリオ】➡P.95



PC版のみの攻城戦が復活! 歴史データベースも装備。

【ユーザーコメント】●「内政」が最高に面白い。天下統一がゲームの目的だが、そんなことよりも、いかに無駄なく領内を開発するかが、このゲームの一番の面白さだと感じた。しかし戦争シーンには不満だらけ。野戦、攻城戦とも、いかにもゲームゲームしていて、当時の合戦の雰囲気が伝わってこない。まあ、どこがいいとか悪いとかよりも、この不景気、プレイヤーとしては値段に見合った買い物だったかどうかが重要。面白かったけれど、他のゲームと比べて+4,000円払うほどの面白さはないように思う。●こうした歴史シミュレーションは難しいというのが通説だが、このゲームの場合は「内政」を中心に攻略していき、それさえしっかりしていれば比較的楽に進められるようになっている。それでもどうしてもダメな場合は、武将が豊富な織田家で始めれば何とかなるはず。このテのジャンルの秀作を数多くリリースしているコーエーだけあって、ゲームの完成度は高いので、同じくコーエー独特の価格の高ささえ我慢できれば買って損はないソフトだと思う。●サターン版に比べて格段に思考速度がスピードアップし、快適に進められるようになっている。当然、グラフィックもパワーアップしている。また、それだけではなく遊びやすいようにシステム面でも改良を加えられている。シミュレーションのように、思考にマシンパワーを必要とするゲームは、結局パソコンでしかできないと思っていたが、これだけの好条件が得られるなら、逆にパソコン版のほうが必要ないくらいに思えた。武将エディットや攻城戦、追加シナリオの存在もウレシイ。あとは、インターネットに対応してくれることを心待ちにしたいところ。1つだけ難点を言えば、セーブするのにビジュアルメモリをまるまる1つ使ってしまうところ。この2点を追加、改良された続編の登場を望みたい。

読者レース 28位 森田の最強Reversi



ジャンル TAB(テーブルゲーム) 推定累計販売本数 7262本 使用ブロック数 66ブロック～ 対応等 VGA



その強さ、世界チャンピオン級

【解説】価格こそ2,800円とお手頃だが、"最強"の名に恥じぬ強さを有する「オセロ」と同ルールのゲーム。レベルが5段階ある「練習モード」と、最高レベルの「挑戦モード」から構成される。CPUは学習機能を持つため、同じ失敗は二度と繰り返さない。「挑戦モード」にアタックする前に、まずは"助言"や"待った"が使える「練習モード」で、修行を積むといいだろう。

- ●ランダムハウス
- ●'99年4月15日発売
- ●2,800円
- ●1～2人プレイ(対戦)

読者の評点 **7.6842**

裏技 ――



最初のうちは、エンリョなく、助言&待ったを活用しよう。

【ユーザーコメント】●リバーシというと、耳慣れないかもしれないが、いわゆる「オセロ」のこと。オセロをやる以外のゲーム性というのは存在しないけど、あわただしいソフトの合間に、腰を落ち着けてプレイするにはもってこいの1本。なんといっても値段が安いのが素晴らしい。ただし、気軽にできると思って、軽い気持ちでいきなり高いレベルでプレイすると途中でヒドイ目に遭うので注意したい。当然ながらレベルが高いと、高速かつ、確実にこちらの目をつぶしてくる、憎たらしいほどの攻撃性を持った思考に四苦八苦してしまう。逆に、その挑戦的な攻め方に悔しさを覚えて、繰り返しプレイしてしまうかもしれない。ある意味、ものすごく中毒性のあるソフトと言える。もしも、全レベルを軽くクリアすることができたら、ホンモノの試合でもけっこういい勝負ができるんじゃないだろうか。●低価格ということで、買うときも軽い気持ちだったが、プレイしたところでその気持ちもすっとんだ。コンピュータが強すぎてゲームにすらならないくらい。はたして挑戦モードで勝てる人はいるのだろうかと思うほど。2人対戦なら、接待ゲームとしても場所も取らないし、いいかと思う。できることなら、ビジュアルメモリにも対応して、いつでもリバーシを楽しめるようなものにしてほしかったが。ぜひ、このような低価格で「バックギャモン」や麻雀なども発売してほしい。●リバーシをプレイする、ということ以外にこれといってハデな要素や演出があるわけではないが、価格も安いし、定番ソフトとして手元に1本揃えておくくらいのことはしても損はないかも。単純なゲームゆえに、熱中度も高いのも間違いない。驚いたのは、VGA対応になっていること。どこまでキレイな画面になるのかは不明だけど、対応していることだけでも評価したい。

読者レース 29位 GODZILLA GENERATIONS(ゴジラジェネレーションズ)



うれしい1,990円

ジャンル ACT(アクション) 推定累計販売本数 8万1218本 使用ブロック数 6ブロック 対応等 VGA ビジュアルメモリ レーシングコントローラ ぷるぷるぱっく



破壊がメインの斬新な快感

【解説】初代ゴジラからUSAゴジラまで、各世代のゴジラを動かし、G-Forceの攻撃をかわしながら日本の5大主要都市で破壊の限りを尽くす。VMを使用した携帯ゲーム「あつめてゴジラ」を使えば、自分で育てたキャラがテレビ画面で3Dポリゴン怪獣となって、DC上で4人対戦も楽しめる。また、劇場予告編ムービーを計16本収録するなど、オマケ要素も多い。

- ●セガ
- ●'98年11月27日発売
- ●5,800円(キャンペーン期間中のみ1,990円)
- ●1人プレイのみ

読者の評点 **7.102**

裏技 【隠しキャラ出現条件】他➡P.89



「あつめてゴジラ」と連動して出現する「あつめてコロシアム」。

【ユーザーコメント】●何と言っても、街を破壊しまくれるのがいい! 爽快感は怪獣スピードのためあまりないが、ゴジラ映画の名曲をバックにカッコいいカメラアングルで建物を火炎でなぎ払うゴジラは、鳥肌がたつくらい素晴らしい。しかし、エネミーの攻撃が強すぎる。攻撃が当たるといちいち立ち止まって動けないので、何もできないまま戦車にやられることもあった。方向転換がやりにくいのと、動きが遅くエリアアウトしやすい地形なのに、10カウントでゲームオーバーなのはいただけない。建物もリアルさはまずまずだが、おもちゃのブロックのように崩れるので、もっと質感がほしかった。●ストレス解消に持ってこい。実在する都市を舞台に、破壊の限りをつくす、というまさに人間の本能丸出しで楽しめる。サウンドもよかった。ただ、プレイヤーが知っている都市を破壊できるのは面白いし、ボリュームも増えるので、破壊できる都市の量をもっとたくさんにしてほしかった。●壊しまくる爽快感はすごくあるけど、ステージ数の少なさがイタい。東北や北海道はなぜ収録されていないのだろうか? また、操作できるキャラが少ないのも残念。壊すというならぜひキングギドラやガイガンを使ってみたかった。操作性も慣れしだいかもしれないけどイマイチ。視点が変わりすぎてまっすぐ歩けなかった。●敵がG-Forceと自衛隊だけというのは寂しい。ボスキャラでG-ForceのメカゴジラかメカキングギドラがI登場! なんていうシチュエーションもほしかった。また、ホンモノの都市とは若干ながら違うところもあった。普通は気づかないけど、地元の人だったらわかるのでは。●どうせだったら、制限時間なし、場所の制限なしに破壊しまくれるモードがほしかった。また、コロシアムに出てくる全キャラを、メインのゲームのほうで使えたらよかった。

読者レース **30**位 

湯川元専務のお宝さがし

ジャンル ETC（バラエティ）　推定累計販売本数 3万7301本　使用ブロック数 33ブロック　対応等 ぷるぷるぱっく／ビジュアルメモリ



キャンペーンは終了

【解説】'99年3月20日～4月11日まで、春のキャンペーン用に登場した本作。基本的にはインターネットで"湯川元専務"からヒントをもらい、ゲームの中で「さがし物」の画像パズルのピースを探して、パズルを完成させ、応募するのが目的。現在では期間は終了しているが、オフラインで「宝さがし」を楽しむことも可能。VM用ミニゲーム「SPACE SENMU」も用意。

- ●セガ
- ●'99年3月20日発売
- ●980円＜期間限定販売／※期間終了＞
- ●1人プレイのみ

読者の評点 **6.8476**

裏技 ——



懸賞応募ができないだけで、オフラインでも概要は同じだ。

【ユーザーコメント】●ゲームとしてのデキは、正直あまりよくないと思う。穴を掘って、探し物が出てくるかというのも、プレイヤーの腕に左右されるということはなく、単に運頼みなので、ゲームというより作業になっているように感じる。ただ、こういったドリームキャストの通信機能のアピールとして、新規ユーザーや、これまで通信をやったことのない既存ユーザー向けの企画ソフトとしてはよかったと思う。でも、ビジュアルメモリにダウンロードできるゲームは、シンプルながらけっこう楽しい。つい遊び続けてしまった。せっかくいい例ができたと思うので、これからもたびたびこういった企画を行ってほしいと思う。●キャンペーンソフトだったことや、懸賞を含めていることを考えれば、この価格も納得がいく。ただしキャンペーンが終わったら、ソフトの意味もなくなっちゃうけれど……宝くじを買うようなもの？　どうせならシリーズ化してほしい。ゲーム内容にはバリエーションを、懸賞内容にはボリュームをつけてくれると◎。また、金額ばかりでなく、限定オリジナル商品とかあるとうれしい。●懸賞期間が終わってしまったら、プレイする価値があるかどうか疑問。値段が安いからしょうがないかもしれないけど、できれば、賞品が当たるとかはなしでも、遊び続けられるような要素がほしい。もしくは、雑誌などの付録に付けるような方式は取れないだろうか。また、賞品にランクをつけて、もっと競えあえるような内容にこれからはしてほしい。なんにせよ、インターネットを始めるいいきっかけにはなると思うので、定期的にこういった企画を行ってほしい。●980円とはいえ、当たるかわからないものにお金を何度も払おうと思う人は多いのだろうか。たとえばドリームキャストパートナーズの特典などにして、会員集めに役立ててもいいのでは。

読者レース **31**位 

レッドラインレーサー

ジャンル RAC（レーシング）　推定累計販売本数 6343本　使用ブロック数 12ブロック　対応等 VGA



近未来の超高速バイクレース

【解説】ハイスピードで疾走する壮快感を、たっぷりと味わえるバイクレースゲーム。コースは全10種類で、舗装路だけではなく砂浜、積雪と多彩なステージでレースが楽しめる。ゲームモードは、CPU相手にグランプリを勝ち抜く「トーナメント」、3ラップのタイムアタックができる「シングルレース」、上下2分割画面で対戦が楽しめる「2P VSレース」の3つ。

- ●イマジニア
- ●'99年4月29日発売
- ●5,800円
- ●1～2人プレイ（対戦）

読者の評点 **6.8095**

裏技 【隠しマシン使用方法】➡P.95



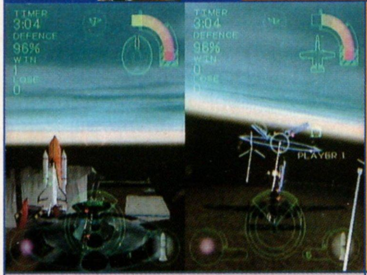
マシンは、トーナメントの結果で最大12台から選択できる。

【ユーザーコメント】●コース外を走ったり、ジャンプしたりというアクション的なプレイが楽しい。コースのショートカットなんかもあって、対戦プレイも盛り上がる。上下分割型のウィンドウも、わりと見やすいし。スピード感もあり、爽快感のあるレースゲームを体感できる。しかし、誉められるのはそこまでの話。グラフィックをはじめとした画面構成や、音楽は地味めで、いまいちパッとしないし、マシン性能がわかりづらかったり、マシンの挙動にもリアル感に欠けるところが感じられる。数少ない（ドリームキャストに限っていえば、初の）バイクレースではあるが、中途半端な完成度で残念だった。●コースレイアウトや風景は、DCらしいクリアな画面だけに、いい感じだ。対戦プレイも分割縮小で少々味気なるものの、それなりに盛り上がるのがいい。マシン差とかコースの一歩先がわかりづらいなどの不満点もあるが、DC初のバイクレースゲームとしては及第点でしょう。●とても淡白なバイクレースゲーム。クラッシュ時に、かなり不自然にすっ飛んでいく様は素敵ですらある。しかも、飛んでいるライダーはライディングポーズのまま（笑）。ただ、単純にクリアしようとすると、地味でつまらなくなってしまうのが難。●とても地味なバイクレース。たまに見せるおかしな動きが楽しかったりもするけれど、ゲーム本編とは関係ないでしょう（というか、あまり誉めらることじゃないような気も）。難易度が高いのに、レベル設定がないのも問題点のひとつ。これ、クリアできる人なんているのだろうかと疑問に思うほど難しい。●バイクレースゲーム自体が少ないので、他に選択肢がないのだが、そのぶんちゃんと作ってほしかった。CGはキレイなのだが、他の作りが簡素というか、作り込みが浅い気がする。これでは何度も挑戦しようという気持ちにはなれない。

読者レース **32**位 

インカミング 人類最終決戦

ジャンル SHT（ミッション達成型本格派シューティング）　推定累計販売本数 6万6120本　使用ブロック数 28ブロック　対応等 ——



単純爽快だが、難易度は!?

【解説】海外のPCゲームから移植されたシューティングゲーム。全10シナリオから構成され、プレイヤーは宇宙人の侵略から地球を守るために、戦車、戦闘機、ヘリコプターなどを駆使して戦っていく。美麗なグラフィックに目を奪われるが、難易度は高め。シナリオごとにしかセーブできない点は、やや評価の分かれるところ。だが、それだけに達成感は大きい。

- ●イマジニア
- ●'98年12月17日発売
- ●5,800円
- ●1～2人プレイ（同時）

読者の評点 **6.6803**

裏技 ——



2人プレイのモードや、純粋なアーケードモードもある。

【ユーザーコメント】●まず、謎のエイリアンを敵に、世界各国の兵器力で立ち向かうという設定がイイ。ハリウッド映画バリの設定が、ドリームキャストのリアリティあふれるグラフィックをさらに盛り上げている。「インディペンデンス・デイ」を思わせる、雰囲気のよさは抜群！　キャラクターがないのはともかく、いや、あえてないところが逆に感情移入しやくなっていていいと思う。だが、せっかくの設定が生かしきれていないのは残念。難易度が高い、という声もあるが、3Dシューティングということを考えたら妥当なところなんじゃないだろうか。それよりも、セーブがシナリオ毎にしかできないことのほうが、難易度を上げているように思えた。●戦車の走った跡がない、砂埃が舞わない、砲塔で応戦してたかと思えばいきなりヘリに乗っている、ミッションスタート時の指示も文字が出るだけなど、演出面が足りないとは思うが、サターンではムービーカードを使ってやっとできたであろう美麗グラフィックを見ながらプレイできるのは、さすがドリームキャストと思うほどパワーを感じた。たくさんの兵器を操作することができるのも○。●見かけによらず操作方法は簡単で、誰にでもすぐプレイできる。しかし、ゲームの難易度は高い。しかも、そこで負けると戦争に負けてしまうような場面展開が大半を占める。航空機向けのミッションでも、ヘリコプターで闘わなくてはならない、などといった無謀な設定が多く、そういった意味では納得のいかないところも多々あり。そこが気にならなければ、そこそこ遊べると思う。●操作が単純なので遊びやすいのだが、ステージごとにやることがほとんど同じで、ちょっと単純なように思えたのが残念だった。兵器や戦闘機を使ったグラフィックが、とてもキレイなだけに残念。ゲーム内容に起伏のある続編に期待したい。

読者レース **33**位



July (ジュライ)

ジャンル ADV(世紀末シネマティックサスペンス) 推定累計販売本数 7万5469本 使用ブロック数 4ブロック 対応等 ―



アダルトな世界観に酔う……

【解説】キャラクターデザインにトニーたけざきと梅津泰臣というカルトな人気を誇る2人を迎え、世紀末を舞台に展開するアドベンチャーゲーム。総勢150人にもおよぶ登場人物1人1人がプロフィールを持ち、今日、この時に現実に起こりうるような、身近な事件が発端となってストーリーは展開する。システムはオーソドックスだが、シナリオは奥が深い。

- ●フォーティファイブ
- ●'98年11月27日発売
- ●5,800円(キャンペーン期間中のみ1,990円)
- ●1人プレイのみ

読者の評点 **6.518**

裏技 ―



2人の主人公の視点によるザッピングでゲームを進める。

【ユーザーコメント】●アニメもないし、音声も入っていない。一見、すごく地味に感じるが、このゲームの雰囲気にはかえってそれが合っていると思う。アニメの代わりにムービーは(少ないながら)入っているし、登場人物が多いので、すべてに音声を入れるのには無理があると思う。シナリオも前半はゲームの中に引き込むようにうまく作ってあり、後半も盛り上がり方がイイ。やっぱりアドベンチャーゲームで一番大切なのは、シナリオだと思わせた1本だった。●発売前、雑誌等で見たグラフィックが、さすがドリームキャストだと思うほどきれいだったし、現代を舞台にした世界観も心ひかれたことから、本体と同時購入を決定。世紀末をキーワードに淡々と進むストーリーは、さして展開を左右するような重大な選択肢もなく、どちらかというとビジュアル小説のよう。つまり一本道なので、クリアまでに迷ったりすることはないが、内容が難解ではあるのでプレイヤーを選ぶかもしれない。ツボにハマれば気に入ること間違いなし。●自分が何のために生きているのか、を考えさせられた。特にアルバとベータの話には、悲しまずにはいられない。こうした秀逸なシナリオを見せてくれたフォーティーファイブの次回作が気になる。●意味のないサブキャラクターを大勢出すより、主要キャラクターのグラフィックのパターンを増やすとか、もっと本編に力を入れてほしかった。何の盛り上がりも見せないザッピングシナリオといい、プレイヤー置き去りのストーリー展開といい、シナリオというより、アドベンチャーゲームとしてのお膳立てだとか、シーンの盛り上がらせ方をうまくしてもらいたかった。●レスポンスの悪さや、今時、紙芝居形式を採用しているところなど問題はあるのだが、この世界観は個人的には好み。もっとシステムまわりのしっかりしたものを発売してほしかった。

読者レース **34**位



TETRIS 4D (テトリス フォーディー)

ジャンル PUZ(パズル) 推定累計販売本数 1万8722本 使用ブロック数 0ブロック 対応等 VGA ぷるぷるぱっく



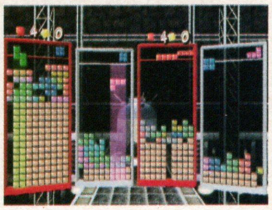
帰ってきた定番パズル

【解説】落ちモノパズルゲームの元祖「テトリス」が、4人対戦可能となって登場。1人、2人、3人、4人とどのモードでも適切な画面構成でプレイが可能になっている。対戦プレイ時は、ディフェンス、オフェンスに分かれ、有利不利がバランスよく、かつ熱く戦うことができる。1人プレイ時にはレベル上昇ごとに変化する背景を楽しめる。サウンド選択も可能。

- ●BPS
- ●'98年12月23日発売
- ●4,800円
- ●1～4人プレイ(対戦)

読者の評点 **5.4134**

裏技 ―



4人対戦時は画面が扇形に。攻めて攻めて攻めまくれ!

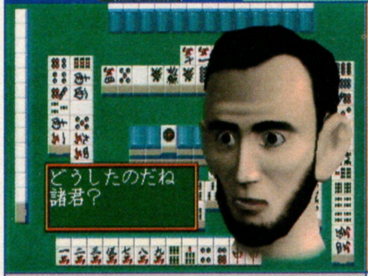
【ユーザーコメント】●「テトリス」というゲーム自体が面白いのは間違いない。今回4人まで対戦できるということで、レベルが近い者同士だと、かなり熱くなれて2、3時間くらいはあっという間にすぎてしまうほど。ただ、コンシューマとしての味付けがそれ以外ほとんどないので、1人プレイだと10分くらいプレイすると飽きてしまう。ビジュアルメモリにダウンロードして、キーチェーンゲームみたいに遊べるわけでもない。何かもう1つくらいはウリになる部分を追加してもよかったのではないだろうか。「早い時期に出した」ことと「4,800円」というところは評価したいが、ゲーム自体に加点できるような要素がもっとほしかった。●4人対戦が、もっとも自然に楽しめる唯一のソフト。4人になると、画面構成が扇形になってしまうのは、見づらいほどでもないので大丈夫。ただ、しょせんテトリスはテトリス。対人戦はアツくもなれるが、1人だけだとすぐに飽きてしまう。グラフィックや演出をハデにしたり、ストーリー性を入れてほしい、というような贅沢は言わないまでも、せめて対CPU戦くらいは入れてほしかった。レベルが上がっていくたびに、背景がどんどん変わっていくのはいいけども、プレイ中はそんなところまで気がまわらないのが正直なところ。4,800円という低価格は非常にうれしいが、発売日をすこしあとにずらしてでも、CPU戦は入れるべきだったのでは。●よくも悪くもDCで「テトリス」が遊べるというだけ。「テトリス」がよほど好きな人か、対戦は熱いので、その相手がいる人でないと買う価値はそれほどないかも。4,800円という価格も、これでは高い印象を受ける。●ゲームをする人が、必ずしも多人数で集まって楽しんでいるとは限らない。むしろ、1人で遊ぶ機会のほうが多いように思える。接待用のゲームとしては最適だけど。

読者レース **35**位



麻雀大会II Special

ジャンル TAB(麻雀) 推定累計販売本数 1万1633本 使用ブロック数 11ブロック～ 対応等 ―



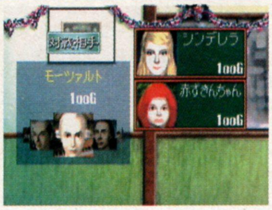
歴史上の有名キャラと対局

【解説】豊臣秀吉やノストラダムスなど歴史上の有名人や、おとぎ話の主役達と、本格的な四人打ちが楽しめる麻雀ゲーム。ルール設定の異なる7つの雀荘で、軍資金を稼ぐ「雀荘モード」と、トーナメントを勝ち抜き優勝を目指す「大会モード」の2種類のモードがある。対戦キャラクターたちは、リアルなポリゴンで登場。対局中でもにぎやかにしゃべりまくる。

- ●コーエー
- ●'99年3月4日発売
- ●6,800円
- ●1人プレイのみ

読者の評点 **5.238**

裏技 ―



雀荘ごとに、おなじみのローカルルールが楽しめる。

【ユーザーコメント】●麻雀ゲームとしてのデキは、まあまあといったところ。どちらかといえば、悪くないほうだと思う。欠点といえば値段が高いことと、ドリームキャストソフトにしてはインパクトがない、というくらい。誰もが知ってるおなじみのキャラクター達と対戦する……というコンセプトは楽しいので、麻雀が好きな人なら買って損はないと思う。●シリーズ物としての完成度は完璧! 思考時間の長さや、システム面での細かい部分までの配慮もされているし。ただし、ウリであるべきキャラクターまでもが定番モノだけ、というのは考えものだと思うのだが……。●サターン版と比べると追加要素もないし、内容も変わらない。違うところはグラフィックが少しよくなった程度なので、ドリームキャストにした意味がないように思う。それに、雀荘で差馬に選んだ時と対局後のセリフは、長いうえに飛ばせないのでストレスがたまる。対局中はイカサマがなく、テンポも悪くないので麻雀が好きなら買ってもいいと思う。●麻雀というだけのジャンルでは、プレイステーションで1,500円のソフトが売れていることを考えると、いくらいくつかの演出がなされているとはいえ、6,800円は高すぎる。コーエー作品にしては低価格かもしれないが、なんら特別なことを入れているわけでもないなら5,800円でリリースしてほしかった。また、コーエー参入第一弾ソフトにしては、タイトルが弱すぎる。「ドリームキャストでやる!」という気合いが、今の印象だと感じられない。たとえば、「信長の野望 Internet DC」を最初に発売して、どのプラットホームでもコーエーありき、というところを見せてほしかった。ファンの1人としては、どっしりと構えて完璧なものを制作していると信じたいので、発売するときはそれなりのスケールを見せてほしい。期待しています。

今週発売の最新作もCHECK!!

今週発売されたばかりの新作DCソフト４本とMIL CDソフト２本。読者のみんなのコメントはまだこれから。まずはどんなソフトか紹介しよう！

6/24 発売最新作 THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999



ジャンル ACT（対戦格闘） 使用ブロック数 ７ブロック



本誌レビューの平均点 7.33

- SNK
- '99年6月24日発売
- 5,800円
- 1～2人プレイ（対戦）

対応等：アーケードスティック

今年もKOFがやってきた！

業務用「ザ・キング・オブ・ファイターズ '98」をベースに、背景の３Ｄ化、ネオジオポケットとの連動、隠しビジュアルなど、DC版ならではのパワーアップがなされている。サバイバルモードやプラクティスモードなどの追加要素もあり。



総勢38キャラが登場。ネオポケとの連動も見逃せない。

6/24 発売最新作 ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～



ジャンル SPT（プロレス） 使用ブロック数 11ブロック～



本誌レビューの平均点 9.0

- セガ
- '99年6月24日発売
- 5,800円
- 1～4人プレイ（対戦）

対応等：VGA／アーケードスティック／ビジュアルメモリ

広がりを見せる全日ワールド

【解説】“聖地”日本武道館を舞台に、実名で登場の全日本プロレス12選手に、「バーチャファイター」から参戦の３選手を加え、シングル・タッグマッチをリアルに展開する。VMを介するアーケードとの連動なども注目される最新作。



馬場さんも健在！ また「VF」から影丸も初参戦。

6/24 発売最新作 首都高バトル



ジャンル RAC（レース） 使用ブロック数 15ブロック



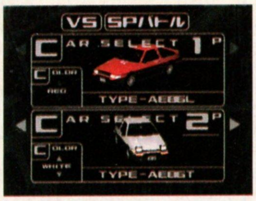
本誌レビューの平均点 7.66

- 元気
- '99年6月24日発売
- 5,800円
- 1～2人プレイ（対戦）

対応等：VGA／通信ネットワーク／ぷるぷるぱっく／レーシングコントローラ

斬新なバトルシステムが熱い！

【解説】公道レースゲームとして定評ある「首都高」シリーズ最新作。ライバル車に先行することで敵車のメーターを減少させ、バトルに勝利する新方式を採用。コースは実写映像ばりにリアルな環状線の外・内回り計２種類を用意。



2P対戦の「VSバトル」のほか、計４つのモードがある。

6/24 発売最新作 生体兵器 エクスペンダブル



ジャンル SHT（シューティング） 使用ブロック数 4ブロック



本誌レビューの平均点 7.0

- イマジニア
- '99年6月24日発売
- 5,800円
- 1～2人プレイ（同時）

対応等：VGA／ぷるぷるぱっく

肯定できる懐かしさがある

【解説】「インカミング」に続く海外Rage社制作の硬派シューティング。21世紀を舞台にしたSFで、人質救出と敵の殲滅が目的。プレイヤーは生体兵器となり、同時に3種類まで持てる武器を駆使して全17ステージを進んでいく。



見下ろし視点がメインだが、プレイヤー視点の場面も。

6/25 発売最新作 ナイン・チェアーズ～09 Chairs～/スナッパーズ

ジャンル MIL CDソフト 使用ブロック数 1ブロック（お気に入り機能のみ）



- セーニャ・アンド・カンパニー
- '99年6月25日発売
- 2,300円

対応等：通信ネットワーク

新人をMIL CDで先取りチェック！

インディーズチャートを賑わしてきたスナッパーズ初のフルアルバム。全11曲の楽曲のほか、MIL CDならではのプロモーションビデオの映像も収録されている。発売に合わせて、開設される彼らのオフィシャルホームページで最新情報を得ることも可能。

『スナッパーズ』って知ってますか？

'96年4月に結成以後、ライブを中心に活動してきたドラム・藤崎、ボーカル・吉田、キーボード・柘植で構成される3人組バンド。'98年11月に発売した1stカセット「赤い花」（全3曲）で1週間で1000本をSOLD OUTさせ、話題に。その後も、2ndカセット「シーズン」をリリース、オムニバスアルバム「Taste of Lunch Box」に参加するなど、積極的な活動を展開。そして先行カセット曲5曲&新曲3曲を含む、彼らのインディーズ集大成となるフルアルバムがMIL CDで発売された。

6/25 発売最新作 北へ。 White Illumination PURE SONG and PICTUERS

ジャンル MIL CDソフト 使用ブロック数 1ブロック（お気に入り機能のみ）



- メディアファクトリー
- '99年6月25日発売
- 3,200円
- ゲームサウンドトラック

対応等：通信ネットワーク

「北へ。」の曲を11曲収録

音楽に加え、ＤＣで再生すれば音楽も聴けるMIL CDのゲーム関連ソフト第１弾。ＤＣ版「北へ。 White Illuminaton」に登場する８人のキャラクターのイメージソングのほか、メインテーマである「北へ。（Four Seasons）」も入り、計11曲が収録された。



NOCCHI氏が描く各キャラの線画から絵の完成までをオルゴール音に合わせ、ストロークアニメーションで。



あると便利!! 買うべきか？ 買わざるべきか？

周辺機器カタログ編 Dreamca

ぷるぷるぱっく



読者レース 1位

●セガ
●'99年3月4日発売
●1,800円

サイズ	幅(mm)	奥行き(mm)	高さ(mm)	重さ(g)
	47	84	35	70

読者評価 9.3243

メーカーコメント

足音や心臓の鼓動のような「ぷるっ」という繊細な振動から、爆発や地震などのダイナミックな振動まで、多彩なバイブレーションを表現するために開発されたコントローラ差し込み型周辺機器です。徐々に大きく震えたり、瞬間的にドンっと震えたりということを、ぷるぷるぱっく自身がインテリジェントにコントロールも可能なため、ゲームソフトも対応しやすいく、対応ソフトも続々登場しています。お値段もお安く、ドリームキャストには、もはや必携の拡張ユニットです。（セガ）

ワンポイントレビュー これなしじゃ物足りない？



内蔵モーターの回転の仕方で、ゲーム中の画面にシンクロして振動などを表現する振動デバイス。プログラム次第で細かく振動を制御することができ、さまざまな振動状態を表現することが可能。電池もいらなく、装着も簡単。値段も1,800円というのは、結構お買い得なはず。振動することでゲームの楽しさがさらに引き出されて、飽きていたソフトも面白くなる。現在、コントローラとガンコントローラに装着可能。

アスキー・ミッション・スティック



読者レース 2位

●アスキー
●'99年4月22日発売
●7,600円

サイズ	幅(mm)	奥行き(mm)	高さ(mm)	重さ(g)
	340	245	120	1,200

ケーブル長　2m

読者評価 8.8666

メーカーコメント

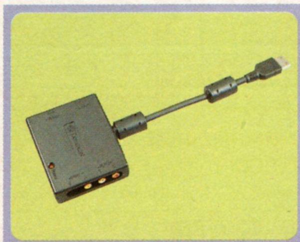
ジョイスティックというよりも、まったく新しい設計思想に基づいて作られた、新世代のアナログ入力デバイスです。フライトシミュレーションなどに最適なのはもちろんですが、それ以外のさまざまなアクションゲームでも快適に操作できます。とくに某有名レースゲーム、某シューティングアクションでスコアが伸び悩んでいる方には、ぜひ一度お試しいただきたいものです。なお、片手でほとんどの操作ができるので、ものぐさな人にも特にオススメします。(アスキー・企画部　小池)

ワンポイントレビュー 斬新なアナログコントローラ



微妙なスロットル操作など、フライトシミュレーターに必要な操作を快適に行えるように、数々の試作品を経て完成。基礎研究は、2年前から行われていたという。マウススティックのアナログボタンが若干操作しづらいという点はあるが、「エアロダンシング」を本格的に楽しむためには、いいアイテムと言える。微妙な操作もすることができるし、連射方式などのカスタマイズ性も高い。本体の安定性もよい。

ドリームキャスト・VGAボックス



読者レース 4位

●セガ
●'99年1月14日発売
●7,000円

サイズ	幅(mm)	奥行き(mm)	高さ(mm)	重さ(g)
	79	97	27.6	243

ケーブル長　0.2m

読者評価 8.6231

メーカーコメント

ドリームキャストのハイクオリティな映像を、もっと綺麗に見るための周辺機器です。パソコン用モニタに、このＶＧＡボックスを使って接続することで、ドリームキャストの映像の本当の美しさを楽しむことができます。もしも、パソコンをお持ちの方ならば、ぜひＶＧＡボックスでつなげてみてください。一度そのハイクオリティな画像を見たら、もうあなたは通常のテレビの映像には戻れません。ハイエンドなプレイ環境を目指すなら、強くオススメします。（セガ）

ワンポイントレビュー ハッキリクッキリ！



対応ソフトならば、パソコン用モニタに接続し、高解像度な画面を表示させることができる。テレビ画面にあるような色のにじみや文字がつぶれるようなことなく、クッキリとした映像で表示される。実際に使ってみると、まったく違ったゲームのような画面にすら見えるほどキレイ。特にホームページに表示される文字がかなり見やすくなったりする。7,000円と少々し値段は張るが、買う価値は十分ある。

アーケードスティック



読者レース 5位

●セガ
●'98年11月27日発売
●5,800円

サイズ	幅(mm)	奥行き(mm)	高さ(mm)	重さ(g)
	300	225	108	1,500

ケーブル長　2m

読者評価 8.5889

メーカーコメント

アーケード筐体の雰囲気を家庭へ。やっぱりゲームはジョイスティックじゃなきゃ、という方への定番商品です。アーケードのジョイスティックと同じ雰囲気のデジタルジョイスティックや、６つのボタンを装備していますので、高い完成度で移植されたアーケードの格闘ゲームを遊ぶなら、まさにこれは必須アイテムとなるはずです。

もちろん、拡張ソケットも装備していますので、ビジュアルメモリの装着も可能です。（セガ）

ワンポイントレビュー ボタンも６つ！ 格ゲー必須



業務用の操作感をそのまま家庭でできるようにしたジョイスティック。コントローラとは違い、６ボタンにも対応しており、特に対戦格闘ゲームでは必須。レバーをどの方向かに入れて手を放すと、反対方向へのスイッチが入ってしまったり、バネが強い……というよりスティックを固定させる部分が弱い等の指摘あり。しかし、ボタンはアーケード感覚で良く、重さも適度で安定性はまあまあ。連射機能もあれば…。

レーシングコントローラ



読者レース 6位

●セガ
●'99年1月28日発売
●5,800円

サイズ	幅(mm)	奥行き(mm)	高さ(mm)	重さ(g)
	340	285	257	2,000

ケーブル長　2m

読者評価 8.5448

メーカーコメント

リアルな画像表現が可能になったドリームキャストでは、もっとリアルにドライビングゲームを楽しみたい。──そんなあなたにオススメなのが、このレーシングコントローラです。本格的なデザインのハンドルは、操舵感もしっとりと重め。手元でアナログ操作が可能なアクセルレバーとブレーキレバーを装備。標準コントローラとは違った、微妙なステアリングワークが実現できます。ドライビングゲームの雰囲気をさらに盛り上げるためのコントローラとして、ぜひ。（セガ）

ワンポイントレビュー ブラックボディがカッコいい！



まず、ステアリングにバネによるテンションがあり、左右に切ったときにググッとくる重みが気持ちいい。また、ＬＲトリガーがアナログなので、アクセルとブレーキを微妙に調整できるのもいい。VM用ソケットもしっかり装備。ただ、ある程度の重さはあるものの、しっかりと固定しておかないと、操作のたびに動いてしまうのは気になるところ。また、慣れもあるが、対応ソフトによって、向き不向きがある。

つりコントローラ



読者レース 7位

●セガ
●'99年4月1日発売<現在ソフト同梱版のみ>
●単品予価5,800円（発売日未定）

サイズ	幅(mm)	奥行き(mm)	高さ(mm)	重さ(g)
	113.1	257	72.9	325

ケーブル長　2m

読者評価 8.3839

メーカーコメント

もはやゲームの１つのジャンルになった感じのある“釣りゲーム”。その釣りゲームをプレイするのに最適なコントローラが、この「つりコントローラ」です。

モーションセンサーを内蔵することにより、実際にコントローラを振ることで、ロッドアクション操作ができ、２つの内蔵バイブレーションモーターが「あたり」から「引き」まで多彩な表現を実現しています。まさに、大人から子供まで、誰でもフィッシングの醍醐味を体感できる周辺機器です。（セガ）

ワンポイントレビュー コレのないつりゲームなんて！



ロッド（釣り竿）のグリップ部分を模した携帯釣りゲームであるかのようなコントローラ。アナログキーや各種ボタンもあり、つなぎ換えることなしにゲーム操作が可能。振動機能も搭載。巻き取る時の感覚が少し軽く、強弱がイマイチなのが気になる。また、ドラグ調節もできるようにしてほしかった。振動機能がぷるぷるぱっくより若干弱く、そのバリエーションも少ない等の指摘も。値段もやや高め。

ast PERIPHERALS

ソフトを買う準備ができたら、今度は周辺機器も必要になってくるよね。あるとないとじゃ、楽しさの全然違うタイトルもあるし、ビジュアルメモリは必需品だし。メーカーコメント付きで、読者評価の高い順に紹介するぞ！

ドリームキャスト・ガン



読者レース 8位

- ●セガ
- ●'99年3月25日発売
- ●3,000円

サイズ	幅(mm)	奥行き(mm)	高さ(mm)	重さ(g)
	220	186	60	530

ケーブル長　2m

読者評価 8.3521

メーカーコメント

今や定番とも言える、ガンゲーム用のコントローラですが、今回は新しい提案として、拡張ソケットと方向キーをガンに装備しました。拡張ソケットにVMをつなげてのゲーム保存はもちろんのこと、ぷるぷるぱっくを使ってのバイブレーションの表現も実現しています。方向キーを使えば、メニューの操作も簡単。自分で方向操作をしながら進んでいくガンアクションゲームの登場も期待されます。これからのガンゲームのスタイルを築く、新次元のガンコントローラです。　（セガ）

ワンポイントレビュー　方向ボタンのあるガンコン



おもちゃっぽさと未来派をコンセプトに開発されたDC用光線銃。拡張ソケットや方向キーも備えており、それ自体でのカーソル操作、ぷるぷるぱっくの装着も可能。業務用よりも少々連射がしにくいが、軽くてコンパクトなので腕が疲れにくい。本体自体の重心が前にあるため使いづらいとも思えるが、ぷるぷるぱっくやVMを装着してみるとバランスが取れて使いやすい。ただ、それだと総重量は、やや重くなる。

ドリームキャスト・コントローラ



読者レース 9位

- ●セガ
- ●'98年11月27日発売
- ●2,500円

サイズ	幅(mm)	奥行き(mm)	高さ(mm)	重さ(g)
	140	150	67	265

ケーブル長　2m

読者評価 8.2107

メーカーコメント

新世代のゲーム機のためのコントローラを目指して開発されたドリームキャストの標準コントローラ、それがドリームキャストコントローラです。アナログ方向キー、アナログＬＲトリガーなどを装備。そして、２つの拡張ソケットがコントローラを進化させ、新しい遊び方を提案します。ＶＭの液晶画面を使ったゲームや、マイクデバイスによる音声入力、ぷるぷるぱっくによるバイブレーションなど、このコントローラをコアにした新しいゲームソフトがどんどん登場予定です。　（セガ）

ワンポイントレビュー　未来を見据えたコントローラ



これ１つで、アナログ、デジタル両面の操作が可能。拡張ソケットも２つ装備し、VM以外の各種デバイスをつないだ場合も、セーブ・ロードが可能になっているスグレモノだ。サターンのマルコンみたいな感じではあるが、方向ボタンは、アナログ、十字ともに従来のものより押しやすい。複雑化を避けるため、４ボタンに割り切った形になったが、６ボタンを必要とするゲームでは不便に思えるのも確かだ。

ドリームキャスト・キーボード



読者レース 10位

- ●セガ
- ●'98年11月27日発売
- ●4,500円

サイズ	幅(mm)	奥行き(mm)	高さ(mm)	重さ(g)
	370	155	40	650

ケーブル長　2m

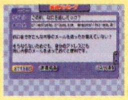
読者評価 8.0505

メーカーコメント

ネットワーク対応のドリームキャストで、インターネットやＥメールを楽しんでいるお客様も多いと思います。でも、コントローラでの文字入力は、なかなか面倒なモノ。そんなときには、このドリームキャストキーボードが便利です。場所をとらないコンパクトなサイズの中に、本格的なキータッチとキーの大きさを実現しました。ドリームキャストで、ネットワークを楽しむなら、ぜひとも揃えておきたいアイテムです。

（セガ）

ワンポイントレビュー　DCで通信するなら必須品？



パソコンなどと同様のキー配列に、DC独特のキーを追加している。インターネットなど文字を打つことを多用する場合には、まさに必須の周辺機器。標準コントローラとの併用も可能。キーボードとしての使い勝手は悪くなく、PCのモノとまったく同じで、下手なPC用より使いやすいくらいでもある。パソコンを使っている人なら、何不自由なく触れられるだろう。しかしちゃんとした取説がついていないのは難。

ビジュアルメモリ



読者レース 12位

- ●セガ
- ●'98年11月27日発売
- ●2,500円

サイズ	幅(mm)	奥行き(mm)	高さ(mm)	重さ(g)
	47	80	16	45

読者評価 7.922

メーカーコメント

コントローラに接続すれば、ゲーム保存用メモリーカードに。また、液晶画面を利用してパーソナルモニタになったり、内蔵ブザーから手元で音を鳴らしたり……。専用ゲームを保存すれば、いつでもどこでも遊べるミニゲーム機に早変わり。遊んだ結果がアーケードや、ＤＣ本体とリンク可能など、これ１つで使い方、遊び方がいっぱい。ゲームの楽しみ方を、時間と空間を越えて広げます。ビジュアルメモリがこれからのゲームスタイルを変えていくことでしょう。　（セガ）

ワンポイントレビュー　ゲームを変える新世代アイテム



ゲームデータを保存できるだけではなく、専用データがあればゲームも楽しむことができるよう、方向キーとボタン２つを備えている。対応ソフトならばNAOMI基板との連動も可能。すべてのキーのレスポンスが悪く、また画面表示用の電池の切れが早いことが難点。１つのVMにセーブできる数も少ない。改良版が出るならば、ゲーム部分を削った廉価版や、セーブ容量を増やした大容量版を出してほしいところ。

ポップンコントローラ



読者レース 13位

- ●コナミ
- ●'99年2月25日発売
- ●4,990円

サイズ	幅(mm)	奥行き(mm)	高さ(mm)	重さ(g)
	307	151	33	580

ケーブル長　1.9m

読者評価 7.6615

メーカーコメント

Popでキュートなミュージックゲーム「ポップンミュージック」がより一層楽しくなるコントローラです。9個のボタンは１人で遊んでもいいけど、２人・３人とみんなで遊べば盛り上がること間違いなし！　気の合う仲間や恋人同士、女の子同士、多人数プレイでのグルーヴ感はたまりませんよ!! スケルトンのボディにパステルカラーのボタンとデザインもとってもPopです！

（コナミ・プロモーション企画部）

ワンポイントレビュー　このシリーズを楽しむなら必須



「ポップンミュージック」の９つのボタンをたたくという業務用のゲーム性を忠実に再現するため、ソフトと同時に発売された専用コントローラ。ソフトと合わせて１万円を切る価格に抑えところは見事……だが、コストダウンのためにややボタンの感触や反応に難あり。特にストロークが短いので、アーケード感覚で叩くと、反応が早すぎるかも。ともあれ、これなくして、ポップンの醍醐味は味わえない。

ビジュアルメモリ兼ミニゲーム

これ単体でも手軽に遊べてしまうビジュアルメモリ。ミニゲームを付けて独自に発売されたVMを全種類紹介！

広がり続けるVMファミリー

映画の公開や、ゲームの発売に合わせて次々と発売される特製ビジュアルメモリ。もちろん、メモリのデータ用にも使用できるから、カラーバリエーションとして、購入するのも悪くないよね。ゲームとの連動も楽しめば、お買い得度倍増だ！

あつめてゴジラ～怪獣大集合～





読者評価 5.6305

育成し、他の「あつゴジ」と対戦させることで、「ゴジラ」映画に登場する30体以上の怪獣を集める。「Gジェネ」との連動も。

モスラ ドリームバトル





読者評価 6.7222

怪獣をトーナメントで対戦させ、頂点の「殿堂」入りを目指す。「ガメラ ドリームバトル」の殿堂入りキャラとの対戦が可能に。

ガメラドリームバトル





読者評価 6.375

基本的にシステムは「モスラ」と同じ。殿堂入りさせたキャラ同士で史上初の東宝怪獣VS大映怪獣の対決を実現させよう。

超発明BOYカニパン あそんでキッドDCDC（デシデシ）





読者評価 8.7333

アニメ「カニパン」に登場するロボト「キッド」を育てる。育て方によってアニメじゃ見れなかった形に変化。DC版にも連動。

ジャイアントチャンネル





読者評価 7.8333

手のひらで「プロレス」と「TV鑑賞」２種類のゲームが楽しめる。結果が「ジャイアントグラム」に反映される。DC、ACに連動。



これは便利！ すべてのソフトの裏技を収録！

ドリームキャスト Dreamcast SECRET TECHNIC ENCYCLOPEDIA 裏技大事典

ソフトと周辺機器のチェックがすんだら、今度はもっとソフトを楽しみたいよね。
ここでは現在発売中のソフトの裏技を完全網羅。二度、三度とソフトを遊び尽くせ！

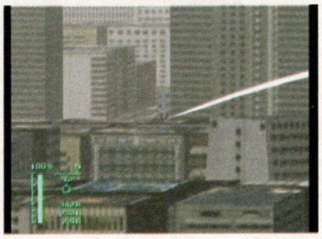


エアロダンシング ~featuring Blue Impulse~

ソフト紹介ページ P.76へ

ラジコン視点

ネームエントリーで「?RADICON!」と入力してゲームを始める。そして、オプションでROUND視点の設定をONにしておくと、フライト中のROUND視点がRADICON視点に入れ替わる。この視点は、LかRでカメラ位置を決定するとカメラが固定されて自機を追うので、ラジコンを飛ばしている感覚で操縦できる。また、この名前を入力したプレイ中に既存のセーブデータをロードすると、そのデータもRADICON視点に入れ替わる。なお、リプレイはRADICON視点にはならずROUND視点のまま。



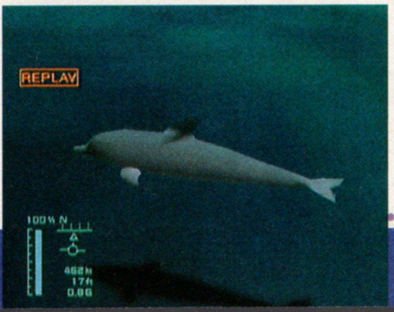
ビルの屋上からイーグルを飛ばすの図。自機が遠くても適当にズームがかかって見やすい。

特殊マーキング機体

スカイミッションアタックの各ミッションで、右の表にあるスコア以上を獲得したのち、ライブラリに入ってLとRを同時に押す。「お、やるじゃないか」という轟教官の声がすれば成功。スカイミッションアタック、フリーフライトの機体選択画面で、F-15DJ、F-15J、F-1、F-2、RF-4E、T-4が、特別塗装が施された機体に入れ替わる。なお、この機体は前述の操作の後、電源を切るまで有効だ。また、セーブしたリプレイデータにも、電源を切らない限りは特別塗装機体が登場する。ちなみにこれらの機体中T-4だけは実在する。

ISLAND	25000
CITY	25500
VALLEY	17000
NIGHT CITY	16000
BASE	14500
MONUMENT	18000
CLOUDY	18000
MOONLIGHT	25500

隠し機体「DOLPHIN」



スカイミッションアタックのミッション1～7すべてで、チャレンジスコア以上を出して機体を獲得する。すると、ミッション8がプレイ可能になる。そのミッション8でチャレンジスコア以上を出すと、隠し機体「DOLPHIN」を獲得できる。これはイルカ型の飛行機なので海には潜れない。

ゲームコンフィグにSPECIALが追加

よりマニアックなフライトを楽しみたい方にオススメの裏技を紹介しよう。ネームエントリーで、「TASCAS」と入力してゲームを始める。すると、オプション内のゲームコンフィグに「SPECIAL」という項目が追加される。このあと、すでに作成してあるセーブデータをロードすると、そのデータでSPECIALの設定変更もできる。変更できる項目は以下の通り。HUD OPTIONをONにすると離着陸時に機体の向きが把握できるので便利。COCKPITをOFFにすると視界が開けるのでスカイミッションアタックでは重宝するだろう。

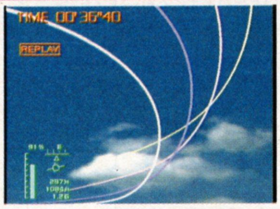
HUD OPTION ON/OFF
ONに設定すると、ギアダウン時にAOA計と昇降計が表示される。

COCKPIT ON/OFF
OFFに設定すると、COCKPIT視点時にコックピットが表示されない。

PLAYER ASSIST ON/OFF
OFFに設定すると、高速飛行時の昇降舵制限が解除される。

ブリーフィングビデオの追加

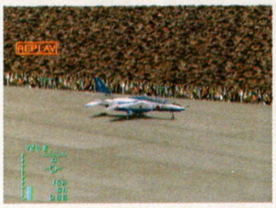
ゲームスタート時は、10種類しか見られないブリーフィングビデオは、ブルーインパルスミッションのステップをクリアするごとに鑑賞できる演目が追加されていく。ステップ10をクリアすると、ステップ20までの演技が見られるようになり、ステップ20をクリアすると、ブルーインパルスの第一区分の演技がすべて見られるようになる。



ローリングコンバットピッチはここでしか見られない演技。

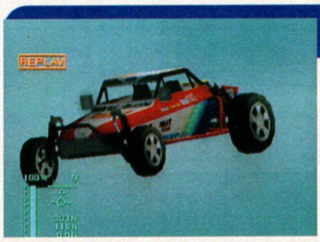
FESTIVALステージ

ブルーインパルスミッションの全ステップで90点以上を取ると、エキシビジョン用のFESTIVALステージがフリーフライト、マルチプレイでも選択できるようになる。このステージは航空祭中の松島基地がモデルなので、大勢のギャラリーが訪れているという設定。出現条件はかなりキツイが、それだけに観客の前で華麗な演技を披露する喜びもひとしお。



後ろの人垣が見えるだろうか。曲もエキシビジョン用だ。

隠し機体「BUGGY」



左記で出現した隠し機体「DOLPHIN」を使って、ミッション1～8をクリアする。この場合、タイムやスコアには関係なく、チェックターゲットをすべて取ればよい。すると、最後の隠し機体「BUGGY」を獲得できる。7月8日に発売予定の「バギーヒート」のバギーが一足先に登場だ。あくまでも車型飛行機なので無茶な着陸は禁物。



ゲットバス

ソフト紹介ページ P.78へ

PALACEステージのタイムボーナス

アーケードモードの最後のステージ「PALACE」で、城門の左手前にある崩れた城壁の真ん中よりやや右（右の写真を参照）にキャストポイントを5秒ほど合わせ続ける。すると、画面左端に、数年前に入水自殺した女の幽霊（？）が現れ、その後15秒のタイムボーナスが加算される。この裏技は1プレイにつき1回限り有効で、装備しているルアー、それまでのステージ選択の順番、コンティニュー回数は問わない。めったにないタイムボーナスだけに絶対獲得しておきたいポイントだ。



キャストポイントはここ。画面左端にローブをまとったような幽霊が見えるだろうか。

コンシューマモードの隠しエリア

LAKE PARADISEで開催されるトーナメントで優勝するとコンシューマモードでもPALACEステージが選択できるようになる。同様にLAKE CRYSTALDEWで優勝するとFALLSが出現する。この2つのエリアには大物が多く生息し、特にFALLSの滝壷周辺では10kg以上の超大物を釣り上げるのも夢ではない!?　なんとしても出現させよう。

女性キャラクターでプレイ

アーケードモードでも女性プレイヤーキャラが選択できる裏技。やり方はエリアセレクト画面で、AとBを同時に押すだけ。すると、プレイヤーキャラが女性に変わる。特にどちらが釣れやすいということもないので気分次第で変えてみてはいかが？

ソニックルアー

コンシューマモードのプロトーナメント全5ステージすべてで優勝すると手に入るのがこのソニックルアー。このルアーはディープクランクの一種で、どんな状況でも最高の釣果が期待できる最強のルアーだ。どうしても釣れないときはどりあえずこのルアーを装備すればいい。とたんに入れ食い状態になることは間違いない。



天候や時間帯に左右されないスーパールアー。ゲーム界のヒーローはバスにも大人気なのか!?

その他エアロダンシング小ネタ

●WATCHERのズーム変更

WATCHER視点でのフライト時、およびリプレイ時に、LとRでカメラのズームを変更できる。ただし、フライト中にズームを変えると、同時にラダーの操作も行われてしまう。WATCHER視点は、OFFが標準設定なので、オプションでONにしておく必要がある。

●機体番号変更

スカイミッションアタック、フリーフライトの機体選択画面で、LかRを押す。すると、単独飛行時のみ機体番号を最大6種類の中から選択できる。また、選択した機体番号によって、スモークのカラーも変わる。変更した機体番号とスモークカラーは、セーブしたリプレイデータにも反映される。

●TARGET視点

スカイミッションアタックのフライト時のみ、WATCHER視点が自機に一番近いチェックターゲットから自機を見たTARGET視点に入れ替わる。画面に向かって突っ込んでくる機体の迫力に圧倒されることだろう。

●追跡機体変更

ブルーインパルスミッション、マルチプレイ、エキシビション、ライブラリでのリプレイ時のみ、Yを押すことでカメラが追う機体を変更できる。CPU機がどのような操作をしているのかを知るのも練習になる。

●F86Fの時計の秘密

F86Fのコクピット内に表示されている時計は、ドリームキャスト本体に設定された現在時刻を示す。また、ヘディングスケール、高度計も可動する。

●WATCHER視点を動かす

リプレイ時、WATCHER視点でアナログ方向キーを操作すると、カメラの向きを少しだけ変えることができる。画面に収まりきらない演技全体を見回したいときに便利。



GODZZILA GENERATIONS

ソフト紹介ページ P.82へ

みんなdeバトルでボウギョ、カウンターが使える

みんなdeバトルで攻撃する相手を選ぶ際に、「COM」にカーソルを合わせ、LとRを押しながら方向ボタンの下を押す。すると、「ボウギョ」と「カウンター」コマンドが追加される。発動率はカウンターが60%、ボウギョが80%に設定されている。

みんなdeバトルでGジェネキャラが選択できる

みんなdeバトルのGジェネキャラは、普段は本編で選べる怪獣の中からランダムで選ばれる。しかし、みんなdeバトルの対戦キャラクター選択画面で、LとRを押しながら方向ボタンの下を押すと、下を押す回数によってGジェネキャラを任意に選択できる。方向ボタンの下を押す回数とGジェネキャラの対応は右の表の通り。なお、方向ボタンの下を押しても特に効果音が鳴るわけではないので、回数を数えながら入力すること。

下を押す回数	出現するキャラ
1 回	平成ゴジラ
2 回	メカゴジラ
3 回	初代ゴジラ
4 回	USAゴジラ
5 回	ミニラ
6 回	ジャイアント芹沢

出現条件

①初代ゴジラ出現条件

平成ゴジラかメカゴジラで、ノーマルゲームをクリアする。すると、キャラクター選択画面に初代ゴジラが追加される。

②USAゴジラ出現条件

①の条件で出現した初代ゴジラでノーマルゲームをクリアするとUSAゴジラが選択可能になる。

③ミニラ出現条件

初代ゴジラでゲームをクリアすると出現するUSAゴジラで、ノーマルゲームをクリアする。すると、ミニラが選択可能になる。

④ジャイアント芹沢出現条件

前述の①、②、③の順に出現した怪獣を使用し、ノーマルゲームをクリアする。するとジャイアント芹沢が選択可能になる。



かいじゅうリストで怪獣のアクションを見る

かいじゅうリストでLとRを押しながらAを押すと、あつめてコロシアムでの対戦中に怪獣たちが見せる、さまざまなポーズが見られる。Aを押すごとに攻撃、ダメージ、勝利、ダウンとポーズが変わっていき、もう一度Aを押すと元の状態に戻る。この下の裏技と併用すれば、戦わなくとも全怪獣の全ポーズが見られるのだ。

かいじゅうリストですべての怪獣を見る

かいじゅうリストは「あつめてゴジラ」で育てたか、対戦で連勝することで出現する怪獣しか見られない。しかし、怪獣選択画面でLとRを押しながら方向ボタンの左か右を押していくと、全44体の怪獣をいきなり見ることができる。ただし、見ることができるだけで、対戦させるためには育てて連勝しなければならない。



初代ゴジラからこの順番でノーマルゲームをクリアしていくと、最後にはジャイアント芹沢が登場。これが他の怪獣と同じサイズに巨大化した博士の勇姿だ。



サイキックフォース2012

ソフト紹介ページ P.79へ

隠しキャラ ウォン

基本キャラクター10人（レジーナ、カルロ、ゲイツ、マイト、ウェンディー、パティ、玄信、エミリオ、ガデス、刹那）でストーリーモードをクリアする。すると、全モードで隠しキャラのウォンが使用可能になる。なお、難易度設定、コンティニュー回数の設定はどれでもOK。また、6時間以上ゲームをプレイすることでも、ウォンを使えるようになる。ウォンの技は以下の表の通り。

隠しキャラ キース

ラウンド数を2以上に設定し、アーケードモードを基本キャラクター10人（レジーナ、カルロ、ゲイツ、マイト、ウェンディー、パティ、玄信、エミリオ、ガデス、刹那）でクリアする。すると、全モードでキースが使用可能になる。難易度、コンティニュー回数の設定は自由。また、12時間以上ゲームをプレイすることでも、条件が満たされる。キースの技は以下の表の通り。

【ウォン技表】

技　名	コマンド
咎めの烙印	遠距離で弱
幻惑の軌跡	遠距離で強or➡➡強
次元の瞬き	⬅➡弱or強
フェイント	次元の瞬きで消えた後⬅➡弱or強
戒めの洗礼	➡➡弱
剣12本追加	戒めの洗礼後⬅➡➡弱+強
戦慄の伏線	戒めの洗礼後⬅➡➡強
虚空の幻影	➡➡弱(吹き飛び時)
運命の選択	⬅⬇➡弱or強
悠久の誘い	方向ボタン1回転+弱
完全な世界	方向ボタン1回転+強

【キース技表】

技　名	コマンド
クリスタルナイフ	遠距離で弱
フリジットランス	遠距離で強or➡➡+強
フリジットスピアー	⬅➡+弱
フリジットスパイン	⬅➡+強
フリジットプリズン	方向ボタン半回転+強
フリジットシェル	⬅➡➡+弱
ブリザードトゥース	⬅➡➡+強

隠しキャラ バーン

まず、隠しキャラのウォンとキースを使える状態にしておく。次に、ラウンド数を2以上に設定し、ウォン、キースの2人でアーケードモードとストーリーモードをクリアする。すると、バーンが全モードで使用可能になる。また、プレイ時間が14時間を超えることでも条件が満たされる。なお、難易度設定、コンティニュー回数の設定はどれでもOK。



技数はそれほど多くないが、初心者が使っても強いバーン。技コマンドは下の表を参照。

【バーン技表】

技　名	コマンド
スピットファイア	遠距離で弱
フレイムシュート	遠距離で強or➡➡強
バーニングトレイル	➡➡弱
エクスプローダー	⬇➡弱
トライアングルヒート	⬅⬇➡強
爆発	トライアングルヒート後に⬅⬇➡強
ノヴァフレア	⬅➡➡弱
ノヴァフレアショット	ノヴァフレア発動中に強or➡➡強
バーストエンド	⬅⬇➡弱
ゴッドフェニックス	⬅➡➡強

赤い服のエミリオ、金の羽根のエミリオ

エミリオのアーケード、ストーリーモードの最後の敵として登場する赤い服のエミリオと、ストーリーモードのエピソード7とファイナルエピソードでプレイヤーキャラとなる金の羽根のエミリオの出現条件を紹介しよう。

トレーニングモード以外でエミリオを30回以上使うか、16時間以上ゲームをプレイする。そして、キャラクター選択画面でエミリオにカーソルを合わせ、Xを押して決定する。すると、赤色の服のエミリオが使える。さらに、トレーニングモード以外でエミリオを50回以上使うか、18時間以上ゲームをプレイする。そして、キャラクター選択画面でエミリオにカーソルを合わせてYを押して決定する。すると、金色の翼のエミリオが使える。ただし、赤色の服のエミリオと金色の翼のエミリオは、ストーリーモードでは使えない。ノーマルエミリオとの性能差はないのであとはプレイヤーの好みでどうぞ。



深層心理に宿るもう1人の人格が赤い服のエミリオ。



正気を取り戻した金の翼が美しいエミリオ。



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

ソフト紹介ページ P.74へ

クリア後にアイテム入手

①
トレーニングモードをレベル5まで全部クリアすると、オリジナルモードスタート時にトランクの中に「一撃の弾」「チャンバー無限」「救急箱の素」が加わる。ただし、1回目にクリアしたときのみ。

②
ボスモードをレベル5まで全部クリアすると、オリジナルモードスタート時に「一撃の弾」「クレジット∞」「体力1/4の素」がトランクの中に入っている。ただし、1回目に条件を満たしたときのみ。

③
オリジナルモードをクリアすると「ゴールドマンの着ぐるみ」があらかじめトランクの中に追加される。

アーケードモードのフリープレイ

①オリジナルモードをクリアする。
②トレーニングモードとボスモードの項目をすべて出現させクリアする。
以上の条件を満たすと、オプションのコンティニューに「Free Play」が追加される。アーケードモードのみ有効。



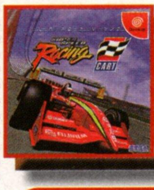
この★マークをすべて赤くするのがキツイ。精進あるのみ。

スコア表示コマンド

タイトル画面で、方向ボタンを左、左、右、右、右、左、右、スタートの順に押してから、ゲームをスタートする。すると、通常はステージクリア時にしか確認できないスコアが、ゲーム中も画面左上に表示されるようになる。



敵やアイテムのスコアがその場でわかるのは大きい。



スーパースピード・レーシング

ソフト紹介ページ P.79へ

チャンピオンシップモードクリア後のオマケ

難易度設定はどれでもかまわないので、チャンピオンシップモードを1シーズンクリアする。すると、画面が毎秒60フレームで描画される「スーパースピードモード」がプレイ可能になり、アーケードモード限定のドライバーとして服部茂章選手が登場する。また、自車としてペースカーのNSXが選択できるようになる。さらに、2シーズンクリアすると、自車としてBMW、スープラ、T100（事故車回収トラック）が選択可能になる。ちなみにこれらの追加車種の性能はチャンプカーと同等。



マシンの性能は同じなのでこんなトラックでチャンプカーをぶっちぎることも可能。

天候セレクト

アーケードモードの1Pプレイか、スーパースピードモードのコース選択後に、LとRと下を押し、レースが始まるまで押し続けると、天候が雨になる。同様に、LとRと上を押すと、天候が曇りになる。

上空視点

チャンピオンシップモードの19戦をすべて1位でクリアすると、新たな視点が追加。上空視点でプレイできるようになる。前方視界が非常に狭い昔のレースゲームを彷彿とさせる視点だ。

手放し運転＆未確認飛行物体

ゲーム中の珍現象を2つ紹介しよう。まずはレース中にコントローラのコネクタをDC本体から外すと、ドライバーが手放し運転をするというもの。もちろんコックピット視点での現象。再度コネクタを接続するときはアナログキーの入力がゼロの状態で差し込むこと。そうしないとクルマがあさっての方向へ動き出してしまう。2つ目はMIAMIコース上空を飛んでいるヘリが、1/16の確率で未確認飛行物体になるというもの。このUFOが特にレースに影響を与えるわけではないが、見とれているうちに事故るドライバーがあとをたたないとか。安全運転を促す裏技2つでした。



いわゆるUFO。コース上空をフラフラと飛び回る。これが意外と速い。



コネクタが外れたのがわかる警告。あまり頻繁にやらないほうがいい。



SONIC ADVENTURE

ソフト紹介ページ P.73へ

ロケットスタート

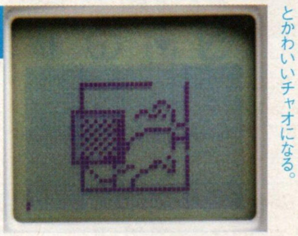
どのキャラクターでも構わないので、トゥインクルサーキットでスタートする時に、カウントダウンの「GO!」と同時にAを押す。成功すると残像が出て、ロケットスタートができる。2秒近くタイムを縮めることができるのでクリアできない人は試してみよう。



タイミングをつかむのにコツは……いらない。非常に簡単。

チャオパズルで遊ぼう

ビジュアルメモリを装着したコントローラを、DC本体のポートのCかDに接続してゲームを起動する。すると、ビジュアルメモリの画面に「CHAO PUZZLE」と表示され、8枚のパネルで絵を完成させるミニゲームが遊べる。ビジュアルメモリ単体ではプレイできない。

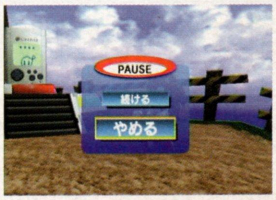


いわゆる8パズル。完成させるとかわいいチャオになる。

金銀黒チャオの無限増殖

ゲーム中1個ずつしか手に入らないはずの金銀黒チャオの卵が無限に入手できる裏技。ここではゲームを始めて最初に手に入る銀チャオの卵を具体例に説明しよう。

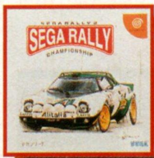
まずミスティックルーインの滝つぼで銀の卵を入手したら、チャオガーデンへ持っていく。そして、銀チャオが生まれたら、その場でポーズをかけ、「やめる」を選択し、そのまま続けてゲームを始める。すると、ミスティックルーインのセーブポイントからゲームが再開されるので、再度滝つぼへ行く。そこでは、さきほど取った銀の卵を再び入手できるので、これをチャオガーデンへ持っていく。この手順を繰り返すことで、銀チャオの無限増殖ができる。同様の手順で、金チャオや黒チャオの無限増殖も可能だ。



チャオガーデンから出ずに一度ゲームを終える。



セーブポイントから再開され、また卵を入手できる。



セガラリー2

ソフト紹介ページ P.73へ

全車種出現コマンド

ゲーム起動直後のタイトル画面で、上、下、上、B、A、左、B、B、下の順に押す。ボーンという音がすれば成功。通常は「10イヤーチャンピオンシップモード」をクリアしないと追加されない11台のマシンが、すべてのモードで使えるようになる。コマンド入力後にセーブしておけば、以降のプレイではいつでもすべてのマシンが使える。コマンド入力の際には等間隔でテンポよく入力しないと受け付けてくれない。

マシンのカラーリング変更

ランチア・ストラトス、ランサー・エボリューションV、セリカGT-FOUR（ST185）、カローラWRCを選択する際に、Lを押しながら決定する。すると、マシンのカラーリングを変更できる。ストラトスはボディデザインまで変更され、1975仕様に、エヴォVはカリスマGT、セリカはマルボロカラー、カローラはテイン仕様にそれぞれ入れ替わる。ただし、これらのマシンのプロフィールは聞けない。どのゲームモードでも有効な裏技だ。

テクニカルモード

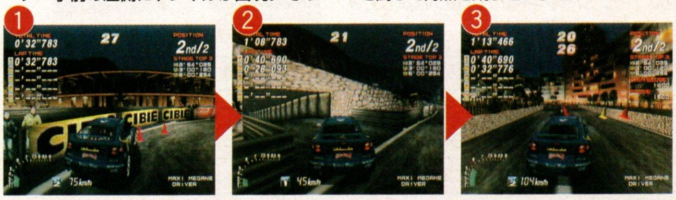
ネームエントリー画面で、ネームを決定した直後からレース画面になるまでYを押し続ける。すると、テクニカルモードがプレイできる。このモードでは、コーナーでのナビアイコンが表示されず、タイムやポジションが画面端に小さく表示される。

マシンを鑑賞しよう

アーケードモード、10イヤーチャンピオンシップモード、タイムアタックモードの1人プレイ時に、トランスミッション選択画面でアナログ方向キーか方向ボタンの上下を押す。すると、マシンの向きを変えられ、さまざまな角度から見ることができる。

パイロン倒しモード

アーケードモードで、リビエラの最終コーナーにある2本のパイロンを倒すと、最終コーナー手前の左側にトンネルが出現。そのトンネルに入ると、パイロン倒しのミニゲームが遊べる。ルールは、コース上のパイロンを倒して得点を競うというもの。





総天然色立体冒険活劇 パワーストーン

ソフト紹介ページ P.75へ

エキストラオプション

アーケードモードを1キャラクターでクリアすると、新しいオプション機能が使えるようになる。クリアに際しての条件はない。変更できる項目は、ゲームバランスを大きく変えるものばかり。

2Pカラーの選択

キャラクター選択時にBを押して決定すると、そのキャラクターの2Pカラーでプレイできる。たまにはがらりと趣の変わったキャラでプレイするのもいいかも。もちろん性能は1Pカラーとまったく同じ。



2人対戦時にもBで決定すれば色変更が可能。

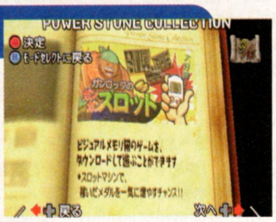
アイテム追加

アーケードモードを各キャラでクリアしていくと、新たにアイテムが追加される。これらのアイテムは、オプションでエキストラアイテムの項目を"あり"に設定すると試合中に出現する。

1 キャラクターでクリア	回復アイテム（3種）、如意棒
2 キャラクターでクリア	機関銃
3 キャラクターでクリア	光線銃
4 キャラクターでクリア	パワーシールド

ミニゲームの追加

いずれか5人のキャラクターでアーケードモードをクリアすると、ビジュアルメモリ用ミニゲーム「フォッカーの空の冒険」で遊べる。さらに、クリア人数が6人で「あやめの手裏剣修行」が、7人になると「ガンロックのガンガンスロット」が遊べる。



このゲームでメダルを獲得しないと出現しないおまけも。

映画館・美術館・音楽館

アーケードモードをクリアするほか、「フォッカーの空の冒険」、「あやめの手裏剣修行」、「ガンロックのガンガンスロット」のミニゲームで獲得したメダル数によって、映画館、美術館、音楽館が、それぞれ出現する。詳細は下の表の通り。

映画館	アーケードモードをクリアする。クリアしたキャラが増えていくたびに追加されていく
美術館	ミニゲームでメダルを1000枚以上獲得する。キャラクターデザイン、ステージデザイン、アーケードコレクションの設定資料が見られる
音楽館	ミニゲームでメダルを2000枚以上獲得する。各キャラクターのボイス、ステージのBGMを聴ける

使用キャラクター追加

基本キャラ6人を倒すと登場するボスキャラが使用可能になる裏技。まずは何度コンティニューしても、難易度やラウンド数を下げても構わないので、全キャラでアーケードモードをクリアしてクラーケンを出現させよう。それ以降のキャラは下を参照。

クラーケン

コンティニューをしてもかまわないので、アーケードモードを全キャラクターでクリアする。すると、クラーケンが使用可能になる。

ヴァルガス

コンティニューをしてもかまわないので、クラーケンでアーケードモードをクリアする。すると、ヴァルガスが使用可能になる。

ファイナルヴァルガス

ヴァルガスを使って、アーケードモードをノーコンティニュークリアする。すると、ファイナルヴァルガスが使用可能になる。

視点切り換え追加

アーケードモードをクラーケンでクリアすると「バーチャルバトル」が、ヴァルガスでクリアすると「デュアルバトル」が出現する。主観視点での対戦が可能。



パワーストーンコレクションで項目が選択可能になる。



「デュアルバトル」は主観視点での2分割画面対戦。



バーチャファイター3tb

ソフト紹介ページ P.78へ

デュラル使用コマンド

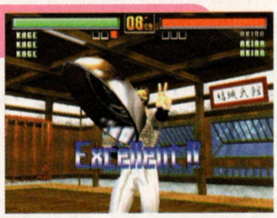
トレーニングモードのキャラクター選択画面で、スタートとXとAを同時に押すと金デュラルが、スタートとYとAを同時に押すと、銀デュラルが選択できる。

デュラルステージ

ステージセレクトをONに設定し、チームバトルモードで選択したいステージにカーソルを合わせてスタートを押し続け、タイムオーバーにするとデュラルステージに。

隠し勝ちポーズ

勝利時にG、P、K、Eボタンを押すと、それぞれに対応した勝ちポーズを選択できるのはもうおなじみ。これ以外にも、エクセレント勝利時に見られる特殊な勝ちポーズがある。カゲ、ジャッキー、パイ使いは試してみよう。やり方は下を参照。



ドリフ風金ダライがどこからともなく落ちてくる。

カゲ1	2Pカラーのカゲを使い、アキラステージで勝利時、⬇とGとPとEを押しておく
カゲ2	⬇とGとPとEを押しておく
ジャッキー	⬇とGとPとEを押しておく
パイ	対アキラ戦でエクセレント勝ちする

アルファベットキャラ

ノーマルモード限定。キャラ選択の際、カーソルをアキラに合わせてスタート、リオンに合わせてスタート、パイに合わせてスタートを押したあと、キャラクターを選択してゲームを始める。アキラ、ラウ、パイの順だと相手がアルファベットキャラに。



性能は元キャラと同等。ダメージを受けるたびに体を形作っている文字が変化する。

砂漠の雪だるまと銀河鉄道

デュラルの砂漠ステージで、ジェフリーがトーキックスプラッシュマウンテンを決めると夜空を銀河鉄道が横切る。また、舜帝でエクセレント勝ちすると勝利ポーズ時の背景に雪だるまが現れる。



謎の雪だるまは、カメラワークによっては画面に映らないときもある。

COMレベルオート

Xを押しながらトレーニングモードを選択すると、プレイヤーの実力に合わせて、COMレベルが自動的に設定される。この場合、ダメージを受けずに相手を攻撃し続けていることで、COMレベルは上がっていく。

入力コマンド表示モード

アドバタイズデモ中に、GとPとKとEを押しながらスタートを押すとチームバトルとノーマルモードでも入力コマンドが表示される。また、GPKEを押しながら乱入することでも、コマンドが表示される。



ぷよぷよ〜ん

ソフト紹介ページ P.77へ

ドッペルゲンガーアルル、カーバンクルが使える

「すとーりー」モードをクリア後、サタンにカーソルを合わせて左を押すとドッペルゲンガーアルルが、シェゾにカーソルを合わせて右を押すとカーバンクルが選択できる。クリアしていない時は、LまたはRを半分押しながらYを押すと選択可能。ドッペルゲンガーの特技はアルルの特技の2倍の威力。カーバンクルの“ぐっぐぐー”もずるいほどの威力。



カーバンクル同士の対戦はいつ終わるとも知れぬラリーに。

超激辛、超激甘の追加

「ふたりでぷよぷよ」か「みんなでぷよぷよ」のハンデ選択画面で、“激甘”にカーソルを合わせる。そして、5秒ほど方向ボタンの上を押し続けると“超激甘”が新たに追加される。同様に、“激辛”にカーソルを合わせて下を押し続けると“超激辛”が追加される。上級者同士の対戦で2人とも超激甘にすると白熱の長期戦が楽しめる。



これだけの補正があれば腕の差が大きくても対応できる。

108連鎖鑑賞

「とことんぷよぷよ」の「すーぱーちびぷよ」で難易度を決定する時、XとYを押しながらAで難易度を中辛に決定する。そしてゲームを始めると、最初から108連鎖のパターンがセットされており、最初のぷよを置くと最後のぷよまで連鎖して消される。画面外まで及ぶ計算され尽くされたぷよの配置は一見の価値あり。連鎖パターンの勉強にももってこい。



画面外に隠れていたぷよも見事に連鎖して消されていく。

異次元ステージの追加



特技が使えるのはフリー対戦のみ。実力だけがモノをいう。

まず、難易度を下げても、コンティニューしてもいいので、とにかく「すとーりー」モードをクリアする。すると、「ふたりでぷよぷよ」のステージ選択画面に異次元ステージが追加される。すとーりーモードではサタンが登場するステージは画面両端がつながっており、すとーりーモードとふたりでぷよぷよでは特技が使用不可という特殊ルールになる。



ペンペントライアイスロン

ソフト紹介ページ P.80へ

ハナミズ、ザコペンが使える

トライアイスロンの全コースで優勝すると“ハナミズ”がキャラクター選択画面に追加される。また、2周目も全コースで優勝したあと、キャラクター選択時にXで決定すると“ザコペン”が使えるようになる。ザコペンは見栄えは悪いが性能的にはペンペンに劣らない。



ハナミズは異常に速く、かえってコントロールが難しい。



ブルー スティンガー

ソフト紹介ページ P.78へ

クリア時間によって追加される特典

クリア時のタイムが5時間以上7時間未満のデータを使って2回目を継続プレイすると、エリオットが「ホーミングレイ」とそのマガジンを9個持った状態でスタートする。また、クリア時間が5時間未満のデータで継続してプレイすると、エリオット用の全武器とそのマガジンを9個所持した状態でスタートできる。ドッグスは通常装備のまま。



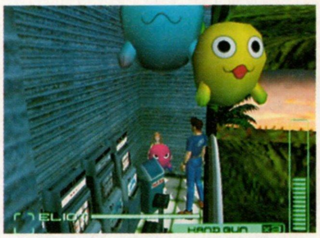
ホーミングレイはこの方法でしか入手できない強力な武器。

クリア条件によって追加される特典

①作業員を救出



②サンディにプレゼント



③デブリン店長を助ける



④アイーシャと会話



●ハッシー1年分

上記の4つの条件をすべて満たしてゲームをクリアし、そのセーブデータを使用して2周目をプレイすると、ハッシーショート・ロングそれぞれ100本を所持した状態でスタートする。これだけあれば体力回復に困ることはまずないだろう。



2回目以降のプレイが俄然楽しくなるうれしいプレゼント。

●マッドモード

①〜④の条件を満たしたファイルで3回以上ゲームをクリアすると、4回目以降は、すべての武器の弾数が無限になる。



ボウガンの連射速度もマシンガン並みに速くなる。

●スイマーモード

まず同じセーブデータを使ってゲームを2回クリアする。そして3回目のプレイで、上記の①〜④の条件のうち、いずれか1つでも満たさずに、ラボエリアの地下にある「フリーウォーター」を5杯以上飲んでクリアする。すると4回目以降ではエリオットとジャニーンが水着姿になる。このときのエリオットは水中でBボタンを押しっぱなしにすることで泳げる。なお、この水着姿で行動するのはラボエリアで着替えるまで。水着になったことで特にゲームの進行が変わることはない。



ポップンミュージック

ソフト紹介ページ P.74へ

キャラクター＆カラー変更

モードを問わず、難易度選択画面で、LかR（ポップンコントローラでは黄色ボタン）を押すとキャラクター変更が、X（緑色）を押すとキャラクターのカラー変更ができる。ちなみに、コンシューマー版隠し曲の1つ「FUSION」は、キャラクター変更が出現条件になっている。すべての隠し要素を出現させたいなら知っておくべきだ。



キャラによる変更点はない。気分転換にどうぞ。

隠しモード追加

隠し曲以外のアーケードモード全曲（12曲）をプレイすると、以下の上級者向け隠しモード3種類が現れる。

MIRROR
落ちてくるポップくんの位置が左右反転

RANDOM
落ちてくるポップくんの位置が毎回変わる

HIDDEN
画面下のラインに到達するあたりで、ポップくんが見えなくなる

アーケード版隠し曲出現条件

アーケード版に隠し曲として収録されていた2曲が、以下の条件で選択できるようになる。

RAVE	ステージ1でJ-TEKNO、ステージ2でDANCEを選択。それらの結果が全体の85%以上グレートで出現
BONUS TRACK	ステージ1か2で、ヒット結果の1桁目の数字が縦にゾロ目、または、573か375で出現

ハイパーモード

隠し曲を含め、すべての曲を出現させたあと、スタートを押しながら「AFRICA」「TECHNO'80」「CLASSIC」を選択する。すると、通常よりもポップくんの数が増え、難易度が上がるハイパーモードがプレイできる。曲選択画面でスタートを押すと曲名などの白抜き文字の色が変わるので、すぐにわかるだろう。なお、この裏技は9ボタンモードでのみ実行できる。3つの曲ともポップ君が落ちてくる位置までが全然別物になる。このゲームを極めてしまったという人はぜひ挑戦してみよう。まだまだ未熟だったことに気付くはず。



CLASSICは「クリアできる人間がいるのか？」というぐらい激ムズに。もはや神業。

コンシューマ版オリジナル曲出現条件

アーケードにはなかったコンシューマ版新曲5曲の出現条件を紹介しよう。これらの曲は条件をステージ2までに満たすことでステージ3に登場する。全体的に難易度は高めだが、ジャンルが幅広く曲自体のクオリティも高いので絶対楽しめるはず。TECHNO'80はゲージの赤いランプがつくかつかないかのギリギリのところでクリアしなければならない。これぱかりは何度かプレイして感覚をつかむしかない。



最高難易度のCLASSICはテクノ調アレンジが施されて新鮮。

J-POP
Life
ステージ1でPOPS、ステージ2でディスコクイーンかレゲエ、又はダンスを選択している

TECHNO'80
Water Melon Woman
J-TEKNOをゲージギリギリでクリアする

AFRICA
Hamba Uh Aa
ステージ1でRAP、ステージ2でレゲエを選択している

FUSION
CROSS OVER 12
自分の使用キャラで「バンブー」を選択している

CLASSIC
Chaos Age
ステージ1でFANTASY、ステージ2でラテンを選択している



MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

ソフト紹介ページ P.74へ

隠しキャラ乱入条件

アーケードモードで、右の①～④と下の表に示してある条件を満たすと、隠しキャラクターが7戦目に乱入してくる。条件を複数満たしている場合は、より条件が難しいキャラクターが出現する。また、この6人をすべて出すことでオンスロートモードがプレイ可能になる。オンスロートモードについては後述。

①最初から始める（乱入からは不可）
②コンティニューしない
③乱入されていない
④全試合でキャラクターが2人とも生き残っている（勝利してもパートナーがやられているとだめ）

上記の①～④と条件にプラスして ／ 乱入する隠しキャラ	ハイパーコンボ、ヴァリアブルコンビネーション、ヴァリアブルクロスのいずれかでフィニッシュする回数	左の条件中で、ヴァリアブルクロス中によるフィニッシュする回数	スペシャルパートナーを使い切って勝つ回数	ファーストアタックを取る回数
MSH性能ハルク	3回	－	－	－
リリス風モリガン	3回	－	2回	－
ハイパーアーマーウォーマシン	5回	2回	－	－
ロールちゃん	5回	2回	4回	－
ハイスピードベノム	すべて	4回	－	すべて
シャドウレディ	すべて	4回	すべて	すべて

スペシャルパートナー強奪

任意には選択できないスペシャルパートナーが、CPU戦、対戦では試合に勝つことでパートナーとして使える裏技。バトルに勝利したらKO表示直後から、勝利ポーズ、ボーナス得点計算、勝ちゼリフの画面になるまで、Kボタンを3つ同時に押し続ける。次の対戦表示のルーレットが出なければ成功。次の対戦時に相手のスペシャルパートナーが使える。ここで失敗した時は、この右ページで紹介しているスペシャルパートナーセレクトで選択するのもいい。相性のいいスペシャルパートナーと共に戦えるなら負けるはずがない。



この画面からKボタン3つを押し続け、次の対戦表示でルーレットが出なければ成功。

オンスロートが使える

アーケードモードで、乱入してくる6キャラクターを出すと、オンスロートが使える。

【第一形態】

技名	コマンド
ミニセンチネル空爆	PorK
センチネルアシスト	中P+中K
マグネティックテンペスト	↓↘→+P
ハイパーグラビテーション	→↓↘+P
ワープ	↓↙←+K
ヘッドクラッシュ	↓↘→+K
※メガオプティックブラスト	↓↘→+PP
※マグネティックショックウェーブ	↓↘→+KK
※パートナーチェンジ（要2ゲージ）	↓↙←+KK

【第二形態】

技名	コマンド
パンチ	P
ミニセンチネル空爆	K
ビーム	↓↘→+P
ハイパーグラビテーション	→↓↘+P
ダッシュパンチ	↓↘→+K
※3連射ビーム	↓↘→+PP
※5連射ビーム（要2ゲージ）	←↙↓↘→+PP

スペシャルパートナーセレクト

ルーレットに入る直前から使用キャラが決定されるまで下の表のボタンを入力しておくと、スペシャルパートナーを自由に選べる。

キャラクター名	押すボタン
超戦士	弱P
アーサー	弱P+中P
東風	弱P+強P
アニタ	弱P+中P+強P
ミシェルハート	弱P+弱K
ルー＆アカビー	中P
想鐘サキ	強P
デビロットとその一味	中P+強P
ピュア＆ファー	弱K
マイティ ソー	中P+弱K
サイクロップス	弱P+中P+弱K
ストーム	弱P+強P+弱K
ローグ	弱P+中P+強P+弱K
ジャガーノート	弱P+中K
コロッサス	弱P+中P+中K
マグニートー	強P+弱K
ジュビリー	中P+強P+弱K
サイロック	中P
アイスマン	中P+中K
USエージェント	強P+中K
センチネル	中P+強P+中K
シャドウ	弱P+強P+弱K

隠しキャラ使用方法

プレイヤーキャラクターを選択する時、カーソルの移動方法によって隠しキャラクターを使えるようになる（カーソルの移動方法は、各写真の図を参照）。オートセーブにしておけば1回出現させると2回目以降は欄外にカーソルを持っていくだけで隠しキャラクターを選択できる。MSH性能ハルクとノーマルハルクとの違いは、スーパーアーマー能力の有無や、エリアルフィニッシュ技の変更など。

MSH性能ハルク



ロールちゃん



技名	コマンド
ロールバスター	↓↘→+P
花束爆弾	↓↙←+P
※ハイパーロール	↓↘→+PP

ハイパーアーマーウォーマシン



技名	コマンド
ショルダーキャノン	↓↘→+PorK
※プロトンキャノン	↓↘→+PP

リリス風モリガン



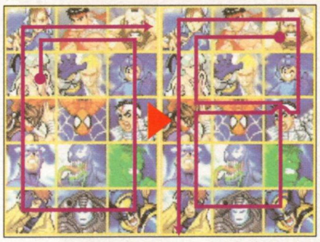
技名	コマンド
ソウルフラッシュ	↓↘→
シャイニングブレイド	→↓↘+P
※ブリリアントシャワー	↓↘→+PP
※スプレンダーラブ	→↓↘+PP

ハイスピードベノム



技名	コマンド
ベノムクラッシュ	↓↘→+P
ベノムストーム	↓↘→+K
ベノムチャージ	(J中)↓↘→+P
※ベノムウェブ	↓↘→+PP
※デスバイト	↓↘→+KK

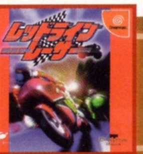
シャドウレディ



技名	コマンド
ミラクルドリル	↓↘→+P
レインボーミサイル	↓↘→+K
プラズマバリアー	→↓↘+P
インフィニティレッグ	K連打
スカイカウンタークラッシュ	→↘↓↙←+K
※ビックバンレーザー	↓↘→+PP
※ギャラクシーミサイル	↓↘→+KK
※ファイナルミッション（要3ゲージ）	←タメ→←→+KK

P→パンチ　K→キック　J→ジャンプを指します。コマンドはキャラクターが右向きの時です。左向きの時はコマンドが逆になります。技表の※はハイパーコンボを指します。

※追加裏技【信長の野望 将星録 withパワーアップキット】●隠しオリジナルシナリオ「1568年天下布武」出現→シナリオ選択画面で「YX右左上下AB」を順番に素早く入力する。



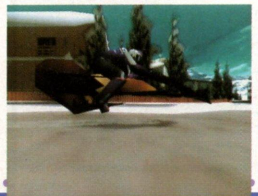
レッドラインレーサー

ソフト紹介ページ P.83へ

隠しマシン使用方法

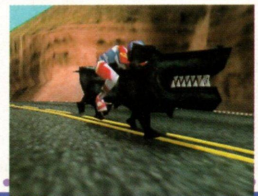
「トーナメントモード」のエキスパートクラス最後のエンペラーGPで優勝すると、HOVERBIKE、SKITZ、ANORAK、ROGER ROCKETという4台の隠しマシンが追加される。その外見からイロモノ系マシンかと思いきや案外本格派なマシンばかり。特にHOVERBIKEはすべての性能が最高値。ここまで勝ち上がってきた人へのごほうびに。

HOVER BIKE



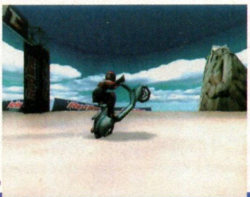
速いし曲がるし止まるし浮いてるし未来っぽいしカッコいいし。最高。

SKITZ



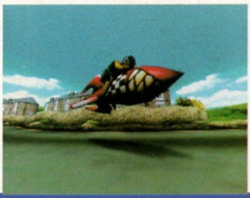
トップスピードこそホバーバイクに一歩譲るが他は見劣りしない。犬？

ANORAK



加速は悪いが、その他はトップクラス。なかなか侮れないスクーターだ。

ROGER ROCKET



一度走り出したら止まらない、曲がらない。まあロケットだからね。

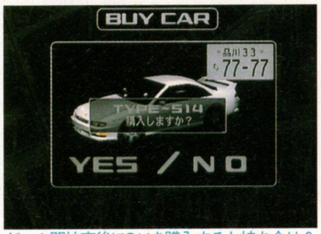


首都高バトル

ソフト紹介ページ P.85へ

ナンバーランダム入力でボーナスCPが

新車購入後のナンバー入力時にYを押すとランダムに数字が決定される。このランダム入力で7が出るたびに、出た数によってボーナスCPがもらえるのだ。ボーナスは7が1つで100CP、2つで1000CP、3つで10000CP、4つで購入した車の価格分のCPとなっている。また、一度ランダム入力で7が出た桁は、Bで戻って好きなナンバーを入力してもボーナスCPが加算される。7を4つ揃えるのも楽なので新車購入時には毎回入力しよう。ゲームの進行がだいぶ早まるはずだ。



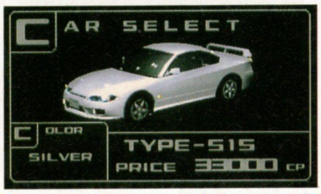
ゲーム開始直後にS14を購入すると持ち金は0になるはずだが、これなら25000のまま。

クエストモードの追加車種

一度目のエンディングを迎えると、S15、AP1の2車種があらたに購入できるようになる。



AP1。まあ強いて言えばホンダの新型オープンスポーツカーに似ていないこともない。



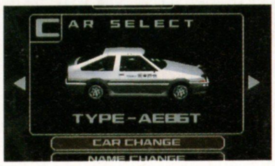
「S15」が正式名称であり、日産デートカーの新型に見えてしまうのはたぶん気のせい。

通常視点でリプレイ

リプレイ開始前からLとRを押しておくと、バトル中と同じ自車後方からの視点でリプレイが見られる。Bでメニューを開いてからリプレイを選択するときも有効。

坂東商会カーが買える

車体購入画面でAE86Tを選択し、ナンバーを群馬の「･1 02」にすると、側面に「坂東商会」のロゴが入ったAE86TDになる。



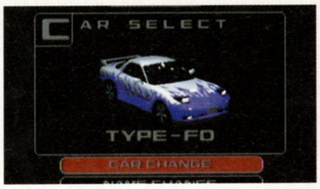
某マンガに登場する豆腐屋の車に似ている？

ボス用カスタムカーが買える

NO.135のボスを倒したあと、新たにFDを購入し、ナンバーを品川の「･1 35」にすると、ボスカーと同じ塗装になる。



品川と番号さえ合っていればあとはご自由に。パーツ交換すればまったく同じ姿にもなる。



それぞれの色に合わせて炎を連想させるカラーリングに。性能はノーマルカーと同等。

ナンバープレート位置の変更

チェンジパーツ画面で、エアロのフロントバンパーを選択し、ノーマルにカーソルを合わせてL・Rを押すと、以下の車種に限りナンバープレートを左右に動かせる。

JZA80	S13	Z32	EK9	CA9A	GF8
XE10	S14	Y33C	DC2	CP9A	JZA80D
JZX100	RPS13	Y33G	NA1	FC	

ナンバープレートを傾ける

チェンジパーツ画面で、エアロのフロントバンパーを選択し、ノーマルにカーソルを合わせてXを押すと、以下の車種に限りL・Rでナンバープレートを傾けることができる。

AE86	R32	Y33	Z32	JZA80	AE86
JZA80	R33	CP9A	GF8		



ダイナマイト刑事2

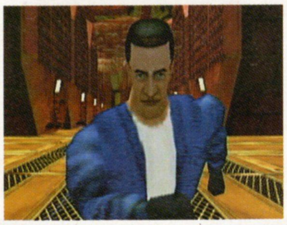
ソフト紹介ページ P.75へ

隠しキャラ3体出現条件

●ブルーノ刑事

「ダイナマイト刑事1」のブルーノが登場。ゲーム中に隠されたイラストをすべて集めるのが条件。条件を満たしたらスタートボタンを押しながらブルーノを選択すればOK。オープニングデモのコスチュームも変わる。



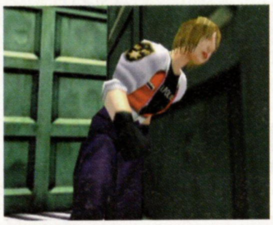


ビジュアルメモリの絵も変わる。前作のファンにはうれしい裏技。

●シンディ刑事

「刑事の素」を合成するのが条件。まだ合成していない人は刑事の素をhttp://www.sega.co.jp/deka2/でダウンロードしよう。合成したらスタートボタンを押しながらジーンを選択すると登場する。





シンディは「刑事1」の女性刑事。技系統はジーンと同じ。

●ウッキー刑事

激闘編クリアが条件。この際、何度コンティニューしてもかまわない。条件を満たしたらスタートボタンを押しながらエディを選択すると登場。なぜ猿が刑事なのかは不明。



どうやらブルーノの肩に乗っている猿とは違うらしい。出現条件は厳しいが頑張れ。

初心者ユーザーはここもチェック!! DCユーザーには、こんなお得な特典も！

さて、A級保存版オールカタログはどうだったかな？ 最後はDCユーザーなら、忘れちゃいけない注目の特典をチェック。今ならお得？

ポイントバンクシステム



申し込みは電話やホームページでできるぞ！

購入したDCソフトに同封されているポイントを電話で登録することで、オリジナルコントローラやビジュアルメモリが手に入るうれしいシステム。通常は定価5,800円のソフトを買うと300ポイントを入手できるのだが、今ならキャンペーン中の5本のタイトルも300ポントト加算されるのでお得だぞ！

ドリームキャストパートナーズ

ドリームキャストを応援するなら、パートナーズのメンバーになろう！ 年会費は5,000円かかるけど、メンバーになればいろんな特典が受けられるぞ。その1つが、年に4回送られてくる体験版。これから発売されるゲームを、家でじっくりと吟味できるのだ。東京ゲームショウなどのイベントでも、メンバーだけの特典が用意されているよ。



会員証や体験版は十分価値アリ！

さあ！あとはみんなでガンガンソフトを買いにいこう!!

BLACK/MATRIX

ブラックマトリクス　アンソロジーコミック



篠原正美
あずみ椋
冬森雪湖
さいとう邦子
群青
九条友淀
伊藤ゆみ
青紀やまと
水原冬樹
里見美代子

主人公アベルが、長い眠りから目覚めると『善悪が逆転した世界』になっていた……。
　NECインターチャネルより昨年夏に発売されたシミュレーションゲーム「BLACK／MATRIX」のコミックアンソロジーがついに登場！　諸先生方が腕によりをかけて描き上げたサイドストーリーの数々を、じっくりとお楽しみくださいませ！

A5判／146ページ／本体価格850円＋税

絶賛発売中!!

SB COMICS GAMEシリーズ

好評発売中！

ダブルキャスト
アンソロジーコミック

A5判・162ページ
本体価格850円＋税



鋭意制作中！
季節を抱きしめてアンソロジーコミック
好評発売中!!
A5判・162ページ・予価850円＋税

BLACK／MATRIXアンソロジーコミック2
7月下旬発売予定！
A5判・162ページ・予価850円＋税

新作アニメ情報

アニメチェキ!

Anime Check it!

OVAから衛星放送まで、最新アニメ情報を満載で贈るアニメ・チェック・イット!!

ココロを癒やすおてんばナース"菜々子"の爽快ナース・コメディ! いよいよ発売開始!!

7月5日発売予定



OVA 菜々子解体診書
Opr. I The First Spiral

パイオニアLDC/VIDEO:セル&レンタル/ VIDEO:PIVS-2331/LD:PILA-1531/DVD:PIBA-1081/各5,800円(税別)/30分●監督:ねぎしひろし/脚本:ラスプーチン矢野/キャラデザイン・総作画監督:山下敏成/チーフディレクター・演出:黒田やすひろ/絵コンテ:栗本宏司/作画監督:三浦和也/美術監督:岩瀬栄治/色彩設定:川見拓也/撮影監督:長牛豊/音響監督:千葉繁/音楽:根岸貴幸/アニメーション制作:RADIX/キャスト 七千草菜々子:山本麻里安、拝狂児:子安武人、セイント:関智一、九龍:八奈見乗児 ほか





かなり悲惨な境遇のはずなのだが、本人は病院にすっかり馴染んでしまっている。



まともな病人が来ない拝総合病院は、"狂児のヒミツの仕事"で経営を成り立たせている。

月刊『AX』(ソニーマガジン刊)で連載、「AX PROJECT」として、すでにラジオドラマやCDなどのメディアで人気の作品が全6巻のOVAシリーズとして、いよいよ発売開始!! メディカル・コメディ・ラブアクションと銘打たれたこの作品、監督に『天地無用! in love』のねぎしひろし、キャラデザイン&総作画監督に『グランドール』の山下敏成ほか、豪華スタッフが参加。ギャグありシリアスありと、ただのエッチ系お色気アニメとは、ひと味違う作品に仕上がっている。けなげな天然ボケ美少女・菜々子と不器用(?)な青年マッドサイエンティスト・狂児の痛快コンビ、今後の展開に期待大だ!



持ち込まれたグリーンを分析する狂児とセイント。



七千草菜々子
(声:山本麻里安)

本編のヒロインで、究極の天然ボケ娘。病院で、お仕置きとトレーニングの毎日を送る。



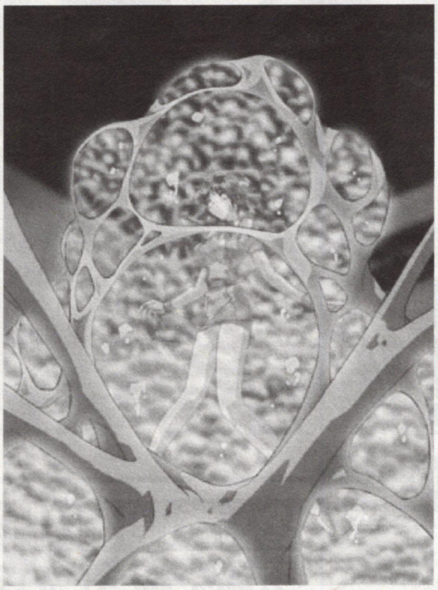
拝狂児
(声:子安武人)

拝総合病院の医院長。天才外科医で、あらゆる分野で才能を示すマッドサイエンティスト。



セイント
(声:関智一)

狂児のところに謎の物体グリーンを持ち込んだ"祈り屋"と呼ばれる集団のエリート。



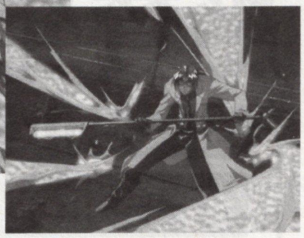
STORY

両親が背負った借金のカタに身柄を差し押さえられた菜々子は、米軍基地内に建つ治外法権な病院・拝総合病院でサイボーグに改造され、病院のまかない兼見習い看護婦として働くことになった。

ある日、菜々子が買い物から帰ると、病院は米軍に包囲され、謎の物体・グリーンが運び込まれていた。ところが、そのグリーンが活性化し、菜々子を取り込み暴れ始める……。



グリーンの体内に取り込まれた菜々子。はたして、菜々子の運命は……!?



狂児はグリーンに戦いをいどんでいく。

TOPICS

TV

大ヒットした人気恋愛SLG『下級生』が、全13話のテレビシリーズとして7月よりスタートする。OVAの『エルフ版下級生』との違いは、人気キャラ・南里愛をヒロインにすえ、OVAシリーズではあまり活躍できなかった女の子たちのエピソードも用意されるようだ。



オープニングを歌う安達まりちゃん(中央)と、エンディングを歌う、あっぷ²。



TV『下級生』放送スケジュール

地域	放送局	放送開始日	時間
関東	テレビ神奈川	7/5(月)～	24:00～
	テレビ埼玉	7/4(日)～	24:00～
	千葉テレビ	7/4(日)～	24:30～
関西	サンテレビ	7/1(木)～	24:40～
	KBS京都	7/7(水)～	23:30～
名古屋	テレビ愛知	7/12(月)～	26:00～
北海道	テレビ北海道	7/8(木)～	25:30～
九州	TXN九州	7/5(月)～	25:35～
広島	広島ホームテレビ	7/10(土)～	25:40～
静岡	静岡放送	7/6(火)～	25:30～
新潟	新潟放送	7/3(土)～	25:55～

PRESENT

安達まりちゃんとあっぷ²のサインを抽選で1名の方にプレゼント。希望する人は下記あて先まで。締め切りは7月10日(消印有効)。



〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク パブリッシング(株) ドリームキャストマガジン編集部「アニメチェキ! まりちゃん&あっぷ²のサインほしい」係

TV 機動戦士ガンダム
第1巻／第2巻／第3巻



レンタル中（6月25日開始）

バンダイビジュアル
VIDEO：レンタルオンリー
BER-193／BER-194／BER-195

原作：矢立肇・富野喜幸（現：由悠季）／総監督：富野喜幸（現：由悠季）／キャラデザイン：安彦良和／メカデザイン：大河原邦男◎生誕20周年を迎える『機動戦士ガンダム』が、レンタルビデオとして登場。第1巻は3話収録、第2巻、第3巻は4話収録。全11巻。アムロ、シャアの活躍がよみがえる。

©創通エージェンシー・サンライズ

OVA てなもんやボイジャーズ
Vol.1「県警 対 組織暴力」



発売中（6月25日発売）

バンダイビジュアル／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BES-2342／LD：BEAL-1405／DVD：BCBA-0157
各5,800円（税別）

原作：月村了衛・てなもんやプロジェクト／監督・絵コンテ・演出：新房昭之／キャラデザイン・作画監督：石浜真史◎次々と巻き起こる災難を金欠美少女3人組がなぎ倒す、大宇宙コミカルSFアドベンチャー。花菱アヤコは、就職先の宇宙の彼方で七宮若菜と2人、無一文で宇宙に放り出される。

©月村了衛・てなもんやプロジェクト／バンダイビジュアル・スタジオぴえろ

TV トライガン
STAGE-12



7月7日発売予定

日本ビクター／VIDEO：セルオンリー
VIDEO：VVAS1072／LD：JVLA58032
各5,800円（税別）

原作：内藤泰弘／監督：西村聡／構成：黒田洋介／キャラデザイン：吉松孝博◎砂漠の惑星を舞台に展開するSFガンアクション。シリーズ第12巻は、トリムタウンに来たヴァッシュたち。人々の消えた街で、モニュメントに"KNIVES"の文字を見つける第23話「楽園」と、第24話「罪」を収録。

©1998 内藤泰弘／少年画報社・徳間書店・日本ビクター

TV 宇宙海賊 ミトの大冒険
第2巻



発売中（6月25日発売）

バンダイビジュアル／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BES-2321／LD：BELL-1392
各3,800円（税別）

監督：渡部高志／ビジュアル&ストーリーコンセプト：きむらひでふみ／キャラデザイン：石神零番地◎'99年3月までテレビ東京で放映されたSFアニメの第2弾。母親が宇宙人だと知り落ち込む葵のクラスにかわいい転校生が来る第2話「母さんと呼んで！の巻」と第3話を収録。

©1999 ミトプロジェクト／バンダイビジュアル・エアーズ

TV To Heart
第2章



発売中（6月25日発売）

ケイエスエス／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：KSVA23620／LD：KSLA23620
各5,800円（税別）

原作：AQUAPLUS／監督：高橋ナオヒト／シリーズ構成：山口宏／キャラデザイン：千羽由利子◎4人でコンサートに行きたいがチケットが足りない雅史は、浩之に相談しようとするが。第2話「放課後の出来事」と、芹香と知り合う第3話を収録。DVD（KSXA23611）は7月9日発売予定。

©1999 AQUAPLUS／ケイエスエス

TV 彼氏彼女の事情
term-4



7月2日発売予定

キングレコード・スターチャイルド／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：KIVA-430／LD：KILA-430・KILA-9430（初回限定版）
各6,600円（税別）

原作：津田雅美／監督：庵野秀明／キャラデザイン：平松禎史◎第4巻はACT13.0「幸せの主観」からACT.16.0「永遠の点綴」までの6話収録。ACT14.0「これまでのお話」（前編）、ACT14.3「これまでのお話（中編）」、14.6「これまでのお話（後編）」の3本は、ビデオ用に新たに再編集されたもの。

©津田雅美・白泉社／GAINAX・彼・団・テレビ東京・SOFTX

TV ボイスラッガー
Vol. 3



発売中（6月25日発売）

ビームエンタテインメント／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BIVS-1110／DVD：BBBS-1110
各5,800円（税別）

原作・メインキャラデザイン：石ノ森章太郎／総監督：平野亨／構成：園田英樹◎テレビ東京で放送された、人気声優が出演する実写特撮ヒーロー番組。原作は故・石ノ森章太郎。美貌の女親衛隊長が登場する第5話と、少し気弱な下僕獣が現れる第6話を収録。ジャケットは、関智一。

©1998 石森プロ・ソルト／ボイスラッガー製作委員会

TV 東京ムービーアニメ主題歌大全集
第1巻



発売中（6月25日発売）

ビームエンタテインメント／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BBVA-1123／LD：BBLA-1018
VIDEO：3,800円（税別）／LD：5,000円（税別）

東京ムービーの35年間の作品を年代順に網羅。第1巻は、昭和39年から48年までの作品を収録。記念すべき第1作目の『ビッグX』から名作『巨人の星』『ルパン三世』などの全29作品・65曲（TV19作品／劇場10作品）。不二家のペコちゃんが競演しているモノクロの『パーマン』『怪物くん』は必見だ。

18禁 YU-NO
第3幕「分岐点のシンデレラ」



発売中（6月25日発売）

ピンクパイナップル／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：KSVA53626／LD：KSLA53626
各6,800円（税別）

原作：エルフ／監督：金沢賞眞／脚本：工藤治／キャラデザイン：青野哲朗・石原恵◎同名タイトルのパソコンゲームのアニメシリーズ第3巻。神奈を救ったたくやは、不可逆でない時間の特性を理解する。引かれる心の導くまま、デラ・グランドへ。いよいよ、ストーリーにユーノが関わる。

©1999 エルフ／ピンクパイナップル

18禁 臭作
第二章「おやぢの美学」



発売中（6月25日発売）

ピンクパイナップル／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：KSVA53565／LD：KSLA53565
各6,800円（税別）

◎同名アダルト・パソコンゲームのOVA化。粛正音楽院女子寮の管理人・臭作は、女学生たちを毒牙にかけるべく、様々な罠を張り巡らせていた……。今回の犠牲者は女教師・南綾香と近藤渚&水無月志保の3人。渚を罠にかけた臭作は、奴隷と化した千秋を呼び、2人がかりで渚を責める。

©1999 エルフ／ピンクパイナップル

衛星Chチェキ！

SKY Perfec TV!
おすすめアニメ情報



©1998 内藤泰弘／少年画報社・徳間書店・日本ビクター

●『トライガン』
●Ch.361：ファミリー劇場
●7月4日（日）18:00～18:30他

'98年にテレビ放映され、いまだ大人気の『トライガン』が、ファミリー劇場にいよいよ登場だ。砂漠の惑星を舞台に、主人公ヴァッシュの優しさと心の葛藤を軽快なタッチとギターによる独特のBGMで描いたSFガン・アクション。全26話。保険調査員メリル&ミリィに監視されるヴァッシュは、様々な事件に巻き込まれる。

お問い合わせ先
スカイパーフェクTVカスタマーセンター
☎0570-037-816（携帯・PHSは不可）
（受付時間／9:00～21:00）

DIRECTV
おすすめアニメ情報



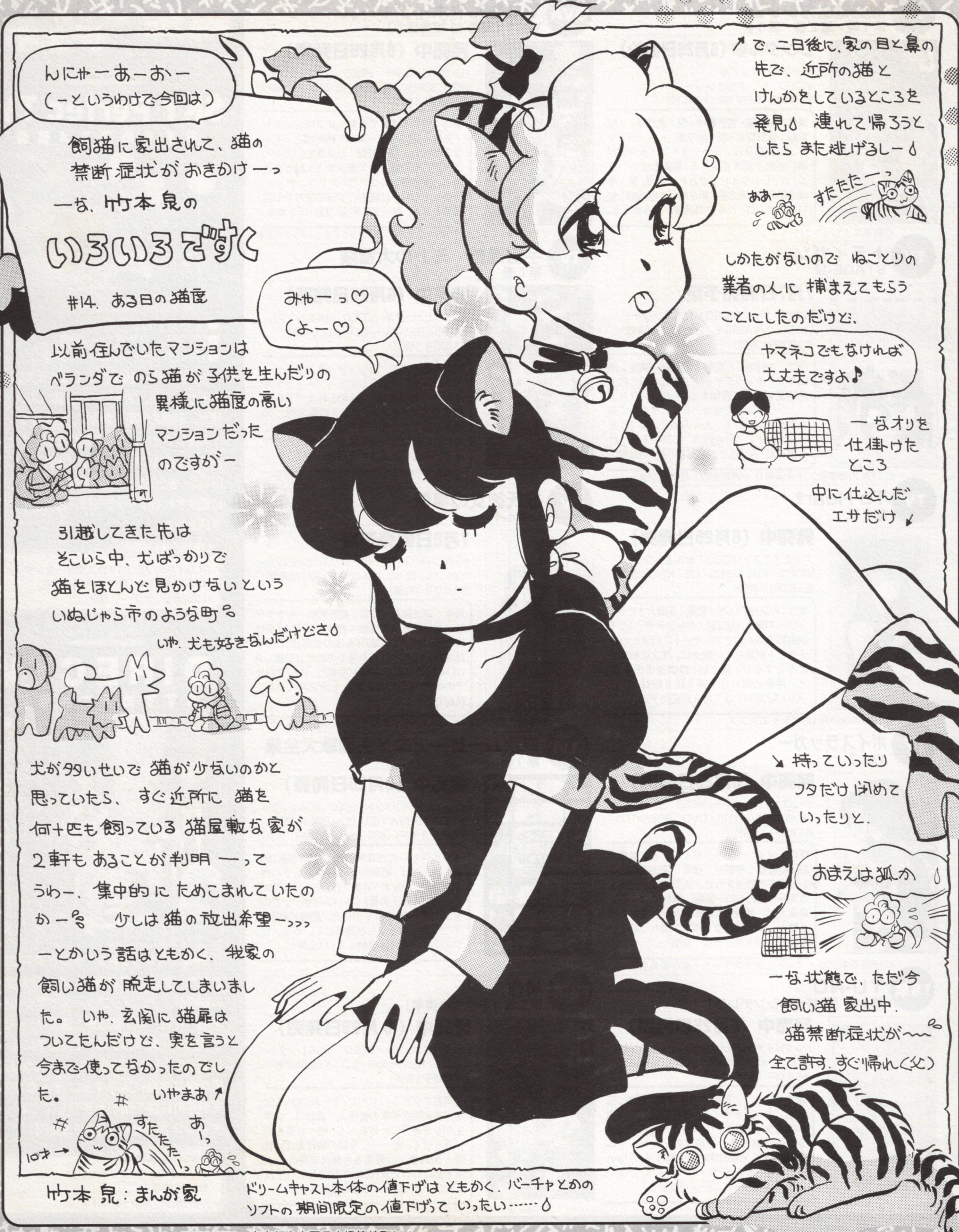
●『宇宙海賊ミトの大冒険 2人の女王様♥』
●Ch.270：アニメシアターX（AT-X）
●7月2日（金）11:00～ スタート
©ミトプロジェクト／バンダイビジュアル・エアーズ／テレビ東京

'99年1月から3月までテレビ東京で放映された人気作『宇宙海賊　ミトの大冒険』の続編が、アニメシアターXで早くも放送開始。なお、第1話は地上波より、一足早く放送だ。前作のラストで女の子になってしまった主人公・光国 葵は、春になり天野原学園高等部に入学する。そんなある日、天野原町に謎の隕石が墜落してくる……。チャンネル視聴料は月額1,500円。

お問い合わせ先
ディレクTVカスタマーセンター
☎044-862-0011
（受付時間／9:00～21:00）

【東京ムービーアニメ主題歌大全集】©手塚プロダクション・TMS ©藤子・小学館／TMS ©藤子スタジオ・小学館／TMS ©藤子プロ・小学館／TMS ©佐賀潜・TMS ©瑞鷹・TMS ©森田拳次／大広・TMS ©藤子・小学館／TMS ©モンキー・パンチ／TMS・NTV ©武内つなよし／アース出版局・TMS ©山本鈴美香／中央公論新社・TMS ©藤子プロ・小学館／TMS ©梶原一騎・川崎のぼる／講談社・TMS ©浦野千賀子・TMS ©フジオプロダクション・TMS ©吉沢やすみ／オフィス安井・TMS ©山川惣治・川崎のぼる／TMS ©梶原一騎・つのだじろう／講談社・TMS ©梶原一騎・井上コオ／集英社・TMS ©TMS

気分屋の猫に振り回されてばかり……。でもそんなところも魅力のひとつ、かな？



※竹本先生へのファンレターは：〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株) ドリームキャストマガジン編集部「竹本泉のいろいろですく」係まで送ってね。

Omi in WANDERLAND...

さすが日本の梅雨というかんじですね

みなさん、こんにちは〜！　ジメっとした暑さが、さすが日本！という気がしますね。キライではないけれど、でろっとしていたい気分……。エアコンをドライにして、犬と一緒にベッドでゴロンと……。あ、なんだか眠くなってきた……。って、ダメですね(笑)。

でも、こんなお昼寝モードのときって、よく見るんですよ“夢”。雲の上で横になりながら、家々の上をゆっくり移動していたり、野原でゴローンとしていたり……。ああ、お昼寝したい(笑)!!

気持ちのよい、うれしい夢って、心にも体にもよいですよね。うちの父なんて、体ごと笑ってたりしますよ。それはそれで、見ている家族はコワイですが、メチャメチャ元気なので良し！ですね。

そんな夢ですが、うちの母がよく見るんですよ。次の日本当になっちゃう夢を……。「しばらくしてから」というのもありますが、一番ハッキリこれ！ってわかるのが、赤ちゃんが産まれる時！ですね。親戚のお姉ちゃんのときなんて、家の壁が丸く抜けちゃって、「きれいねー♥」となぜか私と2人で空を見ていたら、その日「おめでとーう♥」だった……。私が産まれたときは、赤紫色のものすごくキレイな空の雲が割れて、飛行機が急降下して来るんですって。そこに、機長らしき青い目の男性とスチュワーデス3人。そのスチュワーデスのなかに、“おかっぱ”の日本の女の子が1人いて、驚いている母の目の前で水面へ……。みんな助かっているのだけれど、おかっぱの子だけいない……。と、思った瞬間、「産まれるよー♥」のサインで病院へ行ったのだそうです。自分のことだったり、親しい人のことだったりって、なんか体が反応するのかな？それとも、うちの母だから(笑)？

もしかしたら、みなさんのお母様も、みなさんが産まれるときに、とっても不思議な体験をしているかもしれませんよ♥

でもね、離れていたりしても、「元気だよ〜」とかいろいろと夢で会話ができたら、ステキかな？なんて思ったりして……。

ではでは、次回お会いしましょうね。



愛犬ぷりんが見た央美ちゃんの日常!?

なんと、わたしにおたよりがきた。しゅるいはなに？　と、よくきかれたりはするが（ちなみに、ぷうどるのしろ）、みやぎけんのお○○くんのは、おどろいた。これ。
「このこおなあ、とてもすきですが、とっても、よみづらいです。かたかなぐらいは、おぼえようね……」とあった。「すき」ありがとう。「よみづらい」いぬだから……。「かたかな〜」やるよ、つぎはね。へんじ、した。なにはともあれ、おてがみうれしい。よんでくれるよ、おみちゃんが。いぬだからね、わたし。

そうそう、このまえ、きゅうに“おて”ができた。ほめられた。よかった。つぎのひ、わすれた。

またかく。やるよ、つぎはね。

わたしがぷりん



あの子どんな子？ 央美ちゃんの子!?

たくさんおハガキいただくなかで、やはりドリームキャストで発売されるということもあり、「ナデシコ」を楽しみにしてくださっている方が非常に多くいてくださるもので、今回はルリ話を少々しようかなと思います。彼女に初めて会ったのは、オーディションだったのですが、メインの女の子を全部受けるというかたちで、その中の1人でした。それまでって男の子役が多かったもので、オーディションを受けてからしばらくして、マネージャーさんに「受かったよ」と聞いたときはうれしいやら驚いたやら(笑)。第1話のアフレコなんて、キンチョーしまくりでした。ルリ語とも言える(?)「バカばっか」も、つねに彼女の“今”を考えながら言っていたので、気持ち的には1回1回違うんですよ。週イチのアフレコごとに成長しますからね、彼女は(笑)。少女だから。今回「ドリキャスで……」ということで、とりあえず声のほうは入れ終わったのですが、どんなかんじでしょうか？　それはみなさんの、目と耳で確かめてやってください。それと、「ホシノ＝ルリ　CDアルバム」なんていうのもあるかもよ？なので、もうしばらくルリをよろしくね♥

お手紙・質問待ってます!!

たくさんのおハガキありがとうです！　これからも、愛のこもったおハガキ、お待ちしております。質問、応援、日常のお話、ゲームのお話……。はたまた、Omiが演じたキャラのお話して！というご要望などなど、送ってくださいね。

あて先●●●

〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　パブリッシング株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「Omi in WANDERLAND」係

央美のあなたのしらないせかい

Omi in WANDERLAND 第7回!!

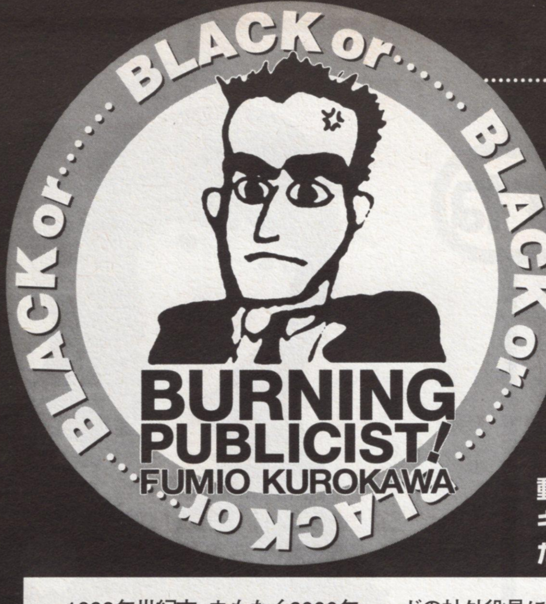
南　央美 Profile*

7月13日生まれの蟹座。東京都出身です。「機動戦艦ナデシコ」ホシノ＝ルリ、「神機世界エヴォリューション」マグ、「北へ。」桜町由子などなど、ゲームの仕事でお知り合いになった読者の方も多いかな？　現在はテレビアニメ『しましまとらのしまじろう』のしまじろうや『おじゃる丸』のアカネ、ニコリン坊を演じています♥

Omi's イラストルーム



このコーナーはすべて央美が作っています！　今後とも応援よろしくね♥



黒川文雄のBLACK or…

今週のお題　セガのゆくえ2　長者番付って何？

かつてセガに在籍し、セガを今も心の中では応援している黒川氏。ドリームキャストも値下げされ、これからの夏商戦の動向が注目されるところだね。さて、テレビCMでは後藤喜男なる人物が、新たなキャラクターとしてお茶の間に登場してきているが、はたしてみんなの感想はどうだろう？　そしてその送り手は？　今回はそんな話をちょっとしてみよう。

1999年世紀末、まもなく2000年。今は亡きキューブリック監督の「2001年宇宙の旅」をテアトル東京で観たことが思い出される……。

さて、前回のコラムでは、未来に起こりうる事象の大半は、前もって予測することができ、それらは人為的な力によって左右される……というようなことを書いた。そして、そこには多くの利権や利益が絡んでおり、持てるものと持たざるものが存在する。いわば株式市場と同じで、利益を出しているヤツがいるとしたら、必ずその陰には損をしているヤツがいる。そして利益を出している連中は決まっていつも同じような顔ぶれであることが多い……。そんな中で注目すべき記事があった。ゲーム関係者やゲームマスコミの皆さんはほとんど気づいてないようだが、それはそれで相当オメデタイ人たちか。仮に気づいていても、あえて無視しているかのどちらかだろう。それは'98年版長者番付っていうやつだ。中でも「その他」部門のトップ高額納税者「秋元康」氏に関しては、セガファンに対しては説明の必要もないだろう……。ドリームキャスト導入に際してセガの社外役員に迎えられ、その宣伝戦略の立案と実行をすべて任された人物である。過去には「おニャン子クラブ」のヒット、とんねるずの一連のヒット曲の作詞や、それらの仕掛人（死語）として一世を風靡したプロデューサーだが、御本人曰く、自分は「サギ師」とのことだ。秋元氏の一連の発言は、セガ関係者のみならず宣伝を担当するものにとっては参考になるかもしれないのでいくつか抜粋しよう……。日経流通新聞（2月8日付）の「作詞家　秋元康氏に聞く」という記事。内容はセガとの共同出資で作った「エイティーワン・エンターテインメント」の会社活動の内容に関してコメントしたものだ。……部分的に抜粋するが「セガの資金力で、活動の幅を広げたい。すでにアニメや映画、音楽CDの制作が進んでいる」「セガサターンが失敗したのは…（中略）、時代を取り込む手法が悪かったから。そのセガをあか抜けさせたい」「セガは技術志向で質実剛健、128ビットといったって、一般の人は関係ないのにまるでニンジンを『体にいいんだから食べるんだ』と押し付けている。ニンジン嫌いの人にはすり下ろしてリンゴを混ぜなければならない。だからリンゴの代わりに湯川英一専務を登場させた」「湯川さんは打ち上げ花火で皆が振り向いた。その後、実際にドリームキャストを買いに行かせる仕掛けを用意していた。台数が足りていれば昨年中に150万台は売れていた」などなど……。これは秋元氏の本意に違いないが、だとしらた今までのセガファンはどうでも良いということだ。質実剛健（？）だったセガファンはすべて切り捨て……。SCEと同じような路線をひた走るわけだ。そして'98年の長者番付「その他」部門の1位に、秋元さんの登場だ。なんと推定所得7億1700万円、所得税額（つまり税金支払い分）3億5279万円だ。オリックスのイチロー選手を1億円以上も凌ぐ推定所得……おそらくセガからのドリームキャスト宣伝立ち上げに関わる費用は、秋元氏の4億円近い税金支払いに消えてしまったという計算なのだろう。なんとも皮肉な高額納税者番付。そして、中山副会長の退任、コンテンツの資産活用という視点から天敵であったはずの「ゲームボーイカラー」（いや、任天堂と言ったほうがよいか？）等への「サクラ大戦」企画モノ移植作品の発表とか……。さんざん苦渋を舐めさせられてきた任天堂へのソフト供給は、貧すれば鈍す……なのか。それに、1,000人規模のリストラに対してすでに650人が希望退職を申し出たそうだ。これだって、4年前にやっていればもっと組織もスリム化して、無駄な力は排除できたはずなのに……。このところの一連の流れに対しては……どうですかね熱心なセガファンのみなさん？　軒先貸して母屋を取られるとはこういうことをいうのだろう。迷走する原子力産業のように、明日が見えない状況が続く。しかし、その中でもきっちりと利益を確保している連中がいることは紛れもない事実なのである。



セガのCM展開の行方を握る秋元氏。さて？

【黒川文雄プロフィールと近況】

──【黒川文雄・プロフィール】──

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」にて宣伝業務を担当。

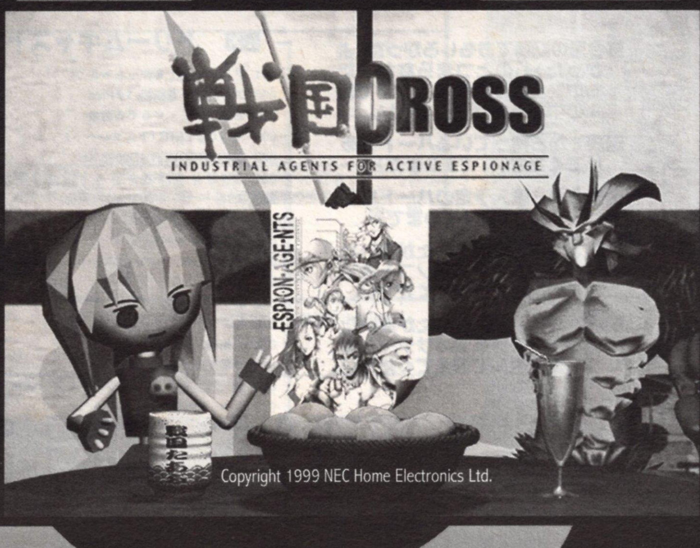
──【黒川文雄・近況？】──

昨日からドリームキャストハード本体の価格が安くなった。また同時開催のキャンペーンでソフトも、既発のものが安くなった。安けりゃいいってもんじゃないが、値下げが販売に貢献することは間違いないだろう。でも、瞬間風速じゃ困るんだよな……毎度のことながら。ところで、「後藤喜男」って、だれなんだぁ～！

さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時募集している。ご意見、反論、いつでも対応（予定）。宛先は〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク パブリッシング(株)『ドリームキャストマガジン』編集部「黒川文雄にご意見！」係まで。

週刊 Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン

7月9日発売特別号に！
またまた、体験版GD-ROMがつく!!



NECホームエレクトロニクス作品3本立て!!

その1
セヴンスクロス　Fighting Integration Disc
ドリマガ・オリジナルソフト。「セヴンスクロス」を遊びつくすためのパワーアップソフト！「セヴンスクロス」で育てたキャラで対戦ができる！

その2
戦国TRUB体験版
じのちゃんの魅力を未体験の人は、即プレイべし！

その3
ESPION-AGE-NTS オリジナルムービー
“パラレルサイトスクリーン”でスパイ活動開始を指示せよ！ これまでにないゲームシステムが一目瞭然！

ドリマガGD

Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine GD

郵便はがき

お手数ですが
50円切手を必
ずはってくだ
さい

103-8501

（受取人）

ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリームキャストマガジン 7月9・16日合併号
編集部行

（フリガナ）		電話番号
お名前		（　　）

ご住所	都道府県　　市区郡
□□□-□□□□	

編集部へひとこと

ドリームキャストで移植または続編を希望するゲーム名を１つだけ書いてください。
（シリーズの場合、何作目かも書いてください）　※ドリームキャストソフトの続編はのぞきます。

ゲーム名　　機種　移植の続編
（どちらか１つに○をつけてください）

番　希望するソフト名（プレゼント名）を書いてください。（168ページ参照のこと）
賞品名：

ドリームキャストマガジン7月9・16日合併号

ドリームキャストマガジン7月9・16日合併号アンケートハガキ

1 性別

2 年齢（実数）

3 学校・職業

4 よく読むコンピュータゲーム誌をあげてください（8つまで）

5 本誌の表紙について

6 このアンケートハガキを出す頻度(ひんど)は

7 ドリームキャストソフトを何本持っていますか？

8 ソフトカタログについてうかがいます。

（ご意見　　　　　　　　　　　　）

9 今号の記事でおもしろかったものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●おもしろかった記事
1番　2番　3番

●おもしろくなかった記事
1番　2番　3番

10 持っているハード（周辺装置）

11 購入予定のハード（周辺装置）

12 これから買いたいドリームキャストソフト（10本まで）

13 これから買いたいセガサターンソフト（5本まで）

ドリームキャストマガジン7月9・16日合併号

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、ドリームキャストに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ部のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が2の場合	（例2）回答が09の場合	（例3）回答が23の場合	（例4）回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹よく読む雑誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　ファミ通DC
03　GAMEWALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　ドリームキャストファン
12　ドリームキャストプレス
13　電撃G'sマガジン
14　電撃ドリームキャスト
15　ニュータイプ
16　gM
17　ドリームキャストマガジンのみ

❺今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❻このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❼ドリームキャストソフトを何本持っていますか？ 本数をお答えください。

❽ソフトカタログはどうでしたか？（できればご意見欄に感想もお書きください）。
01　よかった
02　大変良かった
03　よくなかった
04　興味はない
05　その他

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つまで表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

⓭表4から、今後あなたが買いたいと思っているセガサターンを5本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

001 ウィークリー　ニュース　LAND MARK
002 ドリームキャストデータステーション
003 ドリームキャスト読者レース
004 ドリームキャストソフトレビュー
005 （巻頭企画）炎の新日本VS全日本（開発者）特別対談
006 （ドリームキャスト特報）ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～
007 （〃）ソウルキャリバー
008 （〃）ブラックマトリクス　アドヴァンスト
009 （〃）シェンムー（莎木）
010 （〃）シーマン～禁断のペット～
011 （〃）プロ野球チームをつくろう！
012 （〃）SUPER PRODUCERS一目指せショウビズ界一
013 （〃）北へ。Photo Memories
014 （〃）REVIV... ～蘇生～
015 （〃）アキハバラ電脳組パタPies！
016 読者投稿コーナー／グルグルパワーズ!!
017 習慣 Bad Ending！
018 サムシング吉松劇場
019 A級保存 ソフトカタログ裏技大事典
020 （新作アニメ情報）アニメチェキ
021 （〃）竹本泉のいろいろですく
022 （コラム）Omi in WANDER LAND
023 （Weekly Column）BLACK or…
024 （〃）戦国 TURB Fanfan I♡me Dunce一doublentendre
025 （ドリームキャスト新着情報）フレームグライド
026 （〃）ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ）
027 （〃）バギーヒート
028 （〃）クライマックス　ランダース
029 （〃）ワールド・ネバーランド　プラス～オルルド王国物語～
030 （〃）電波少年的懸賞生活～なすびの部屋～
031 （〃）ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場
032 （ドリームキャストCOMPLETE GUIDE）ザ・キング・オブ・ファイターズDERAM MATCH 1999
033 （〃）生体兵器エクスペンダブル
034 （〃）ダイナマイト刑事2
035 （〃）ELEMENTAL GIMMICK GEAR
036 （オラトリオ・タングラム啓発セミナー）真実の璧
037 （DC初！ネットワーク対応RPG）バルダーズゲート／DC版を大胆予想！
038 サンライズ英雄譚クロニクル
039 セヴンスクロスF.I.D
040 オルルド王国投稿通信～Olerud Kingdom LifeNet～
041 （COMING SOON 発売間近）With you～みつめていたい～
042 Sunny Side SNK
043 はこざきままのDreamCastrology
044 わくわくプライズ・ガーデン

表2　ハードリスト

01　ドリームキャスト
02　ビジュアルメモリ
03　（DC用）アーケードスティック
04　（DC用）レーシングコントローラ
05　ドリームキャストガン
06　ドリームキャストキーボード
07　ＶＧＡボックス
08　ぷるぷるぱっく
09　アスキー・ミッション・スティック
10　（DC用）マイクデバイス（仮称）
11　（DC用）Zipドライブ（仮称）
12　スーパーファミコン
13　NINTENDO64
14　プレイステーション
15　セガサターン（互換機を含む）
16　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
17　スーパー32Ｘ
18　PC-FX
19　PCエンジンシリーズ
20　ファミリーコンピューター
21　ワンダースワン
22　ゲームボーイ（カラーを除く）
23　ゲームボーイカラー
24　NEO·GEOポケット
25　NEO·GEOポケットカラー
26　ポケットステーション
27　プレイステーション2（PS次世代機）
28　ドルフィン（任天堂次世代機）
29　デスクトップパソコン
30　ノートパソコン
31　携帯電話・PHS
32　DVDプレイヤー

表3　ドリームキャストソフトリスト

001 アイドル雀士を作っちゃおう♡
002 アキハバラ電脳組パタPies！
003 あつまれ！　ぐるぐる温泉
004 ALU GU LATE（アルグレート）
005 UNDERCOVER AD2025 Kei
006 エアフォースデルタ
007 エコー・ザ・ドルフィン（仮称）
008 SNK VS. CAPCOM
009 SD飛龍の拳列伝EX
010 ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ）
011 F1
012 M一SR（仮称）
013 エンターテイメントGOLF
014 大相撲
015 学級王ヤマザキ（仮称）
016 機天烈少年'S（キテレツボーイズ）（仮称）
017 北へ。Photo Memories
018 機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION
019 機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…
020 CARRIER
021 COOL BOARDERS BURRN
022 クライマックス　ランダーズ
023 グランディアⅡ
024 ゴーレムのまいご
025 ゴルフ（仮称）
026 サンライズ英雄譚
027 シーマン～禁断のペット～
028 Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
029 シェンムー（一章 横須賀／第二弾(仮称)）
030 紫炎龍2（仮称）
031 ジョジョの奇妙な冒険
032 新日本プロレスリング闘魂烈伝4
033 真　本格花札
034 SUPER PRODUCERS一目指せショウビズ界一
035 スーパーロボット大戦（仮称）
036 Speed Busters
037 世界ふしぎ発見！　トロイア
038 戦国 TURB Fanfan I♡me Dunce一double ntendre
039 センチメンタルグラフティ2
040 蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン
041 ソウルキャリバー
042 Dark Eyes（仮称）
043 ダイナマイトロボ（仮称）
044 dancing blade 勝手に桃天使！完全版
045 鄭問之三國誌
046 超時空要塞マクロス（仮称）
047 Dの食卓2
048 デスクリムゾン2
049 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4（仮称）
050 電波少年的懸賞生活～なすびの部屋～
051 ドリームキャスト シーケンサー
052 Dream Flyer（ドリームフライヤー）
053 トリップトラップ
054 七つの秘館　戦慄の微笑
055 虹色天使
056 日本プロ麻雀連盟公認　徹萬　免許皆伝
057 日本プロ麻雀連盟認定　平成麻雀荘
058 ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～
059 バーチャストライカー2 DC（仮称）
060 BIOHAZARD CODE：Veronica
061 バトル棋太平
062 パノラマコットン2（仮称）
063 はるかぜ戦隊Vフォース　一翼の向こうに一（仮称）
064 Balders Gate 一バルダーズ・ゲート一
065 飛龍の拳列伝（仮称）
066 VJ Monster
067 ぷらすぷらむ
068 ブラックマトリクス アドヴァンスト
069 Brave Knight（仮称）
070 Project ARES（仮称）
071 プロ指南麻雀「兵」DX
072 プロ野球チームであそぼう！
073 プロ野球チームをつくろう！
074 ベルセルク
075 ポップンミュージック2
076 魔剣Ｘ
077 まぼろし月夜
078 マリオネットカンパニー
079 マリオネットハンドラー
080 メルクリウスプリティ　end of the century
081 モンスターブリード
082 悠久幻想曲3 Perpetual Blue
083 ラングリッサー ミレニアム
084 Littledream
085 REVIVE...～蘇生～
086 リング（仮称）
087 ルーンキャスター
088 Rayman2（仮称）
089 Warrz（ワーズ）
090 WWWサッカー

表4　セガサターンソフトリスト

001 With You～みつめていたい～
002 ストリートファイターZERO3
003 ソニック 3D フリッキーアイランド
004 モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
005 リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
006 ワーズ・ワース



PANTHER SOFTWARE INC.
蒼鋼の騎兵
SPACE GRIFFON
Dreamcast
隠された真実を、キミはまだ、知らない。
BLUESTEEL VARIABLE FORMULA -SpaceGriffon-
西暦2148年10月
突如として通信不能に陥った月面最大の人工建造物“HAMLET”
その調査のため、巨大企業体「A-MAX FACTORIES」首脳部は、
自社の持つ私設軍「A-MAX CLEANER」の派遣を決定した。
夜空に輝く、白く優しく、そして冷たい大地。
誰もが決して知ることのない巨大な檻の中で、それは静かに、鼓動を始めていた・・・。
ドラマティックストーリーとアクションシューティングを融合させた
3Dアクションシューティングゲームの最高峰登場！
蒼鋼の騎兵 -SPACE GRIFFON-
1999年夏発売予定!
標準価格¥5,800(税別)
CAST
ジム/森川智之
メアリー/三石琴乃
コンラート/玄田哲章
ラウツェン/銀河万丈
マリア/折笠愛
スマイリー/関俊彦
オレッグ/屋良有作
フランシス/玉川紗己子
藤本譲
菅原淳一
相沢正輝
川上とも子
株式会社パンサーソフトウェア
〒108-0023 東京都港区芝浦2-17-13
TEL.03-3798-2760 FAX.03-3798-2286
http://www.panther.co.jp/
“Dreamcast”は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。©1999 PANTHER SOFTWARE INC.


Riverhillsoft
Dreamcast
最近どぉ?
Plus
それは、移住してきた女の子からのカードメールだった…。
通信使ってますます楽しい、わがまま気ままなワーネバ・プラス
7月1日発売
World Neverland Plus
標準価格5,800円（税別）
架空の世界で自由気ままな人生が楽しめるリアルタイム・ライフシミュレーション「ワーネバ」に通信機能が加わって、ドリームキャストに登場だ！友人とカードメールやキャラクターを交換し合ったり、発見した王国の情報をノート（BBS）に書き込んだりと、その楽しみ方もさらに自由自在。もうひとりの自分のもうひとつの人生を、ワーネバ仲間達と一緒に満喫しよう！
EXPERIENCE OF FICTION LIFE
World Neverland Plus
The Olerud Kingdom Stories
ワールド・ネバーランド プラス ～オルルド王国物語～
©1997,1999 Riverhillsoft Inc.
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/
株式会社リバーヒルソフト
福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814-0001


Dreamcast
勝つためのルールしか守らない。
首都高バトル
NOW ON SALE!!
標準価格5,800円(税別)
※ゲーム画面は開発中のものです。
REPLAY
REPLAY
ADVAN TNR/045 抽選で5名様プレゼント!!
高い戦闘能力を搭載したチューンドカー向けスペック。新登場。
ADVAN TNR 045
ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、車名、ご希望のタイヤサイズ(前輪・後輪が異なる場合は2サイズ)を明記して平成11年7月末日(当日消印有効)までに右記住所「首都高バトル ADVAN TNR/045プレゼント」係までご応募ください。
※尚、ADVAN TNR/045が保有しないタイヤサイズをご希望の方がご当選された場合、代替商品を送らせていただきます。またタイヤの取付けに関してはご当選者負担となりますのでご了承ください。当選の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
首都高バトル オープニング・エンディングテーマ
「Without…」「この空の下のどこかに」
収録アルバム
「Goliath Birdeater」
ゴライアス バードイーター
ZIGGY
AICT 1040 ¥3,059(税込)
※シングル
「Without…/この空の下のどこかに」
NOW ON SALE!!
SMEJ Associated Records
首都高バトル
オリジナルサウンドトラック
発売予定
初回特典
オリジナルステッカー
ABCA-17 ¥3,059(税込)
販売:キングレコード(株)
発売:(株)アブソードミュージックジャパン
元気株式会社
〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F
TEL 03-3200-3800(ユーザーサポート)
ホームページ http://www.genki.co.jp
Genki
©1999 GENKI

お楽しみはこれからだー!!



Special 特報 Report!

- ●戦国TURB FanFan I ♥ me Dance-doublendre
- ●NECホームエレクトロニクス
- ●コミュニケーションディスク
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●通信対応

お待たせしました。以前からほのめかしていた“次なる何か”の正体を明かす日がついにやって来ました！　その正体とは、モチロン「TURB2」！——じゃなくて「戦国TURB」のファンディスク。もっと“TURB世界”で遊んでみよう！

TURB世界とアナタ

まだまだ終わらないTURB世界みんなで参加してみませんか？

本誌好評連載中“じのたい”の熱気を見ればわかるように、ソフトの発売から半年が経過した現在でもいまだにファンのアツい支持を受けている「戦国TURB」。もうすぐ、この作品に究極のファンディスクが登場します。その名も「戦国TURB FanFan I ♥ me Dunce-doublentendre」。かなり長い名前なので短く呼ぶときは「たあぶ ふぁんふぁん」、もしくは「戦国TURB FID（フィッド）」と呼んであげよう。……って、ドリマガ読者のみんなならどこかで聞いたことがある名前!?

それはともかく「たあぶ ふぁんふぁん」はTURB人の皆様とドリマガをはじめとする各メディア、そしてTURB世界をつなぐファンディスクです。ドリマガ読者だけの特別応募企画もありますよー（詳しくは欄外）。

オレとアナタとTURB世界

TURB世界（開発者） ⟷ ドリマガなど（メディア） ⟷ TURB人（ユーザー）

TURBアンテナはさびていないか!?
じのたいヨコヨコ

わー!!　ついに発表してしまいました「たあぶ ふぁんふぁん」。みなさんTURBアンテナはさびてませんか？　「ふぁんふぁん」への応募に備えて超感覚のベルを鳴らさないと！　あと、そろそろファンブック「KG～戦国TURぶはあ～」も出てるころです。予約してでも買ったほうが身のためだよ。

戦国TURB
- ●NECホームエレクトロニクス
- ●発売中（1月14日発売）　●5,800円
- ●アクションRPG　●1人プレイのみ

今週のひとこと

「なのれーは、やばいよな」
（ソノラフェイス）

今週のひとことは夢の表現者であり、博士ではないのに博士であり、「戦国TURB」のデザイナーでもある女「なのれー」についてのひとこと。ソノラフェイスの言うとおり、やばいんですよなのれーは。

初めて会ったときはグイングイン動くお家の中で寝ていました。そしてじのちゃんにいろいろ危険なことを——否、らいよん惑星における危険な戦い（広義）を乗り切るためのいろいろを教えてくれます。

そしてじのちゃんと同時に、我々TURB人たちにもさまざまなものを与えてくれます。それを漠然と受け流すか考え過ぎるかはアナタしだい。考えてみた人はみなソノラフェイスと同じ考えを持つでしょう。

「なのれーは、やばいよな」

以前に紹介したとくべつくまの危険文書も、元をただせばすべてひつじ博士となのれー博士によるもの。——ということは、ひつじ博士も相当やばいのだろうか……？

【ドリマガだけの募集企画1・ビジュアルメモリにあなたのイラストが！】ドリマガでは、GD-ROMからビジュアルメモリにダウンロードして持ち歩けるTURBイラストを募集します。サイズは48×32ドット。もちろん色なんて使えないので、アナタの愛あるドット置きだけが頼りです。応募の宛て先はドリームキャストマガジン編集部内「戦国FID・VMデータ係」まで。7月30日消印有効です。

充実のミニゲーム

TURB外伝がいっぱい

「たあぶ ふぁんふぁん」には、“TURB世界”でのさらなる遊びを実現する多くのミニゲームが収録されるとのこと。果たしてどんなミニゲームが入るのでしょうか？ じのちゃんのねこばけっと星での戦いを描いたシューティング？ ひつじ軍を率いるガートルードとなってねこ軍をやっつける“逆戦国TURB”？ まだ詳細は解っていないが、そこに関してはひつじ博士の研究結果が判明しだい、皆様にお伝えします。



TURBをひつじ軍の立場で遊ぶ、なんてミニゲームが収録されるかも。ちょっとした時間に遊べるといいなあ。

ビジュアルメモリで遊べ

くまちゃんを持ち歩け

TURB人にはもうおなじみ、「戦国TURB」のデザイナーである“nano-Ray-speX”こと黒柳陽子さんの描いたキャラクターをビジュアルメモリにダウンロードできるツールです。くまやうさぎなど、可愛い者共がプレイヤーの操作による呼びかけや、時間によっていろいろな仕草を見せてくれます。

ボタンを押してちょっかいを出したり、眺めたり、いじめたり……楽しみ方はアナタしだいです。



戦国カメラマン!?

戦の中のドラマ

歴史と伝統と名誉あるねこ軍（ねこ将軍談）の誇り高き勝手な戦いを見て楽しむこともできます。

戦国TURBの戦闘シーンで、じのちゃんが戦ったり話したり遊んだりしてる間に、やっぱり戦ったり遊んだり…（以下略）しているねこ兵士。そんな彼らが見せる、珠玉の名シーン。それがいつでも見られるなんて、便利な世の中になったものよ。

自分が戦場カメラマンとなってお好みの撮影をできる、なんてのもあるらしい。



撮影した写真を何らかのグッズにする……なんてこともできたらいいなぁ。戦国スナップ!?

を結ぶコミュニケーションディスク登場!!

耳にもウレシイ

あの名曲の数々が復活!!

ついに……！ ついに「戦国TURB」のサウンド全般を担当した“ボンボ（益帆与四）”こと大久保治信さんの楽曲が思うままに堪能できるのか!?

TURB人の心をかき立て、和ませるメロディーにご期待ください。「ねこ軍のテーマ」に読者から募集した歌詞を付ける、なんて企画も……!!



ボンボさんの作った名曲の数々を堪能できるうえ、全TURB人が総力を結集して作り上げた「ねこ軍のテーマ」も収録！

文学のヨロコビ

戦国TURBが小説になった！

「戦国TURB」のGD-ROMに入っているドラマ以外のTURB世界の物語が、なんと小説で楽しめる！ しかも各TURB人が自分だけのストーリーをつむいでいけるような選択肢付き！ 幻の“TURB文学”は、どんな内容になるのであろうか——。



「わたしのはじゅんぶんがくなの。」とはひつじのデリーダさん。TURB文学の内容やいかに!?

つながるTURB世界

ネット上にもTURB世界が展開

アナタのドリームキャストには電話線がつながってますか？ まだの人は今すぐつないでください。その線はアナタの家とTURB世界とをつなぐ重要部分になります。そう、ネット上でTURBに関する“何か”が始まろうとしているのです！

TURB世界から得られるのはネットを利用したゲームなのか？ それとも情報交換の場なのか？

真実はまだずっと向こう。しかしいずれは……。

みなさんのイラストも収録されます

「たあぶ ふぁんふぁん」には、TURB人のみなさんが描いたイラストも多数収録されます。イラストのサイズは正方形、またはテレビ画面くらいの比率がベスト。場合によってはこちらで加工する場合もあります。ドリマガ読者だけの応募企画も、ページ下の欄外にあるので応募してね！

ぼくの夢・わたしの夢special

今週は先週に引き続き俺の見たもっとも怖い夢の模様をお送りします。

—「コンクリート男の戦慄」第2夜

突如現れたコンクリート男に健一を捕らえられた俺は、必ず助けに来ることを誓い防空壕から逃げ出した。俺は走ることがあまり好きではなかったが、その時は必死だった。

家に着いた俺は大声で家族を呼んだ——応答なし。なぜ？ そういえば、家に来るまで俺は誰とも会っていない。息詰まる恐怖の中、俺は電話の前に立った。親戚宅——応答なし。110番——応答なし。ランダムにダイヤルしても、もちろんつながらない——。なんてことだ。俺は1人になってしまったのだ。自室へ戻り、テレビをつける。生放送でもやっていれば希望も持てたのだろうが、残念ながら生番組はやっていなかった。外ではコンクリート男が俺を探して吠えている——（続く）

と、いうわけで投稿ヨロシク

じのたいでは、みなさんの投稿をお待ちしています。投稿は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンクパブリッシング（株）ドリームキャスト編集部「じのたい係」まで。

あと、先週号に掲載したハガキの名前に間違いがありました。左下の（広島県・30円）さんとなっているのは（岐阜県・神風光）さんの間違いです。本当にごめんなさい。

恒例！イラスト冷蔵庫



（茨城県・N４１）

これはブロワですね。明らかに意志の存在する表情のせいか、相当変わった印象を受ける絵ですね。



（山梨県・実力なし女王）

俺の好きなさーじゃんじのちゃん。やっぱり可愛いね。ねこ兵士ぷりがリング持つと腰にかけるんだよね。



（栃木県・DARK-ELF）

「つらいときは飲みな。」ステージ88の酒場での一幕なんでしょうか。なぜスドーがここにいる？

【ドリマガだけの募集企画2・ドリマガ特別取材班】「TURB世界のここが知りたい！」「あれは何なの？」などなど、あなたの質問にひつじ&なのれー両博士がお答えします！ 画面のTURBキャラが自分の質問に答えるなんて……ぽやん♥ 応募の宛て先はドリームキャストマガジン編集部内「戦国FID・質問係」まで。7月30日消印有効です。





ついに通信対戦部分も完成！ あとは最終調整を残すのみ!!

FRAME GRIDE フレームグライド

完成度 90%

●フロム・ソフトウェア●7月15日発売予定●3D対戦メカアクション
●6,800円（税別）●対戦プレイ可能●通信対戦対応
●メモリーバックアップ（2ブロック）●キーボード対応
●ぷるぷるぱっく対応●VGAボックス対応

メーカーから一言

先日通信対戦のテストプレイに参加させてもらったのですが、あまりの楽しさに仕事を忘れて大騒ぎ!!! ネット上のほうが手に入りやすいマテリアルもありますので、ぜひネット対戦で盛り上がってください。（広報　後藤）

ドリームキャストならではの通信対戦をサポートし、その期待度も大きい本作だが、その情報と画面写真がついに到着！ 今回はその速報とともに、本作ならではの新要素「スクワイア」の詳細情報を解説していくので、しっかり読み込んでおいてほしい。

本作ならではの“陰の主役”「スクワイア」を再確認

「フレームグライド」を特徴付ける要素の1つとして外せない要素「スクワイア」。今回はこの「スクワイア」について、改めて解説していこう。そもそも「スクワイア」というのは「従者」を意味する言葉。本作では、フレームグライドをサポートする無人支援メカのことを指す。全30種を超えるスクワイアは、各々が個性的な動きと攻撃方法を持っており、その力で本体を支援するのである。



「どのスクワイアを使っていくか」というところでも、プレイヤーの戦術が問われる。

I 作成

スクワイアは、フレームグライドの各部を構成するパーツと同様、マテリアル合成によってしか手に入れることができない。レアなマテリアルから生み出される希少なスクワイアは、概して性能も優れているようだ。



マテリアルをたくさん集めなければ、スクワイアも、強力なパーツも手に入れられない。

II 搭載

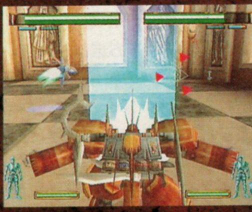
戦いに連れていけるスクワイアの数は最大5機。ただし、各スクワイアには消費リベレートポイント（LP）が設定されており、その合計が本体のLPを超えてはいけない、という制限がある。LPは頭部パーツなどによって変化する。



強力なスクワイアほど、消費LPも大きい。質で選ぶか、数で攻めるか、考えどころだ。

III 実戦投入

スクワイアは、戦闘開始時には戦場に出ていない。X＋A同時押しで「召喚」することで、初めて登場するのだ。いったん出したスクワイアを戻すことはできないが、戦いを生き延びた機体は、戦闘終了後に手元に戻ってくる。



一度に呼び出せるのは1体のみ。複数を出したい場合は、機数分だけ召喚を行う。

CHECK! 同型機でも属性により性能が変化！

スクワイアの中には「他のタイプと形は同じだが、名前と色が違う」というものもある。こうした「色違いスクワイア」は、同型機の属性違いバージョンなのだが、しかし異なるのは属性ばかりではない。攻撃方法や行動パターンも、それぞれまったく違っているのである。似ているのは形だけなのだ。





同型スクワイア「ドルガン」と「ドルロウ」。しかし、性能はまったく異なる。基本的に、別の機種と考えて差し支えない。

 ※画面写真は開発中のものです。

代表的なスクワイアをタイプ別に紹介！

このページでは、スクワイアを移動タイプ別に分け、それぞれの特色を紹介していく。ただ、スクワイアの性質はバラエティ豊かなので、一概に「このタイプの特徴はこれ！」と決めつけることはできない、ということは覚えておいてほしい。



LPをべらぼうに消費するスクワイアもある。そうした機体を使うには、LPの高い頭部が必須。

浮遊型 Floating Type

地表面から完全に浮いた状態で移動するタイプ。機種によって、移動するときの高度などは異なるが、基本的に地形の影響を受けづらいため、ステージの特徴などを、あまり気にせずに使っていける。多くの機種が遠距離からの射撃を得意としているが、中には格闘戦能力を備えたものもある。

自機の周囲をキープし敵を射撃するスクワイア「アンクレイ」。





格闘戦も遠距離攻撃も可能で、なおかつ機動性も高いという強力な機種「レスティート」。



キュピクルス

敵との距離を保ちつつスピードの速い弾を発射する、典型的な浮遊型スクワイア。敵に近づかないので、生存率は高そうだ。

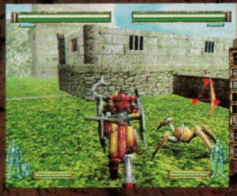
滑走型 Hovering Type



エンセレア

敵の近くまで接近して弾を撃つ、という行動を繰り返す。動きが単純で希少度も低いが、そのぶん消費LPも少ない。

地上をホバリング、または4足移動により高速で駆けるタイプ。ジャンプすることができない機種が多いため、凹凸の多いステージでは使いづらいかもしれない。3タイプの中で最も種類が多く、それゆえ機種ごとの性能差は激しい。行動のバリエーションも、非常に豊かなものが揃う。



気が向くと攻撃するという気まぐれな機種「ガビモレル」。



本体以上に巨大なスクワイアもある。見た目通り強い。

歩行型 Walking Type

フレームグライドと同様、2脚で歩行するタイプ。とはいえ、必ずしも人間型のシルエットを持っているとは限らず、下の「リッシュギル」のような異形のスクワイアも少なくない。人型に近い機種は、おおむね汎用性が高く高性能で、消費LPも高いようだ。

人型スクワイアの1つ「ジストバルド」。その戦闘能力は高い。





リッシュギル

見ての通り「移動砲台」的な性質を持ったスクワイア。当然、得意なのは長距離戦で、敵に近づかれるとジャンプで逃げる。



ジャンプできる機種がほとんどで、地形適応性は滑走型より高そう。

CHECK! スクワイアの攻撃方法

前述のとおり、スクワイアの攻撃方法は、機種ごとにまったく異なっている。多くのスクワイアは単一の攻撃方法しか持たないが、一部の高級機は、格闘戦と射撃戦の両方をこなすことが可能。「バリアを張る」など、防御的な行動をするスクワイアもある。



中には、自爆することで敵にダメージを与えるというスクワイアも。

速報！ ついに通信対戦部分の仕様が決定&画面写真公開!!

ユーザーの高い関心を集めていた、本作の通信対戦部の仕様がついに公開された。実績ある通信システム「ドワンゴ」を使用した本作の通信対戦の仕様は、先発の「セガラリー2」に近いもの。戦闘に入る前と戦闘後にチャットができたり、他の接続済みユーザーを検索できたりと、付加機能が充実しているのがポイントだ。

それから、通信対戦を楽しみにしながらも、電話代が気になるという人のために、KDDの「データオンデマンド サービス」にも対応している。このサービスに加入すると、日本全国どこからでも一律1分10円で、本作の通信対戦を楽しむことができるのだ（午後11時～午前8時までは1分9円）。サービスの利用は、申し込みの翌々日から可能になるが、受付はすでに始まっているので、発売後すぐに対戦を楽しみたいという人は先に申し込んでおくといいだろう。詳しくはKDDのフリーフォン、0070-800-0070-99まで（受付時間は午前9時～午後9時）。登録料や基本料などは無料とのことだ。



接続の手順を写真で追っていこう。まず名前を入力し、サーバを選んで接続。



次にアリーナを選ぶ。ここで、対戦を立ち上げて相手をつのるか……。



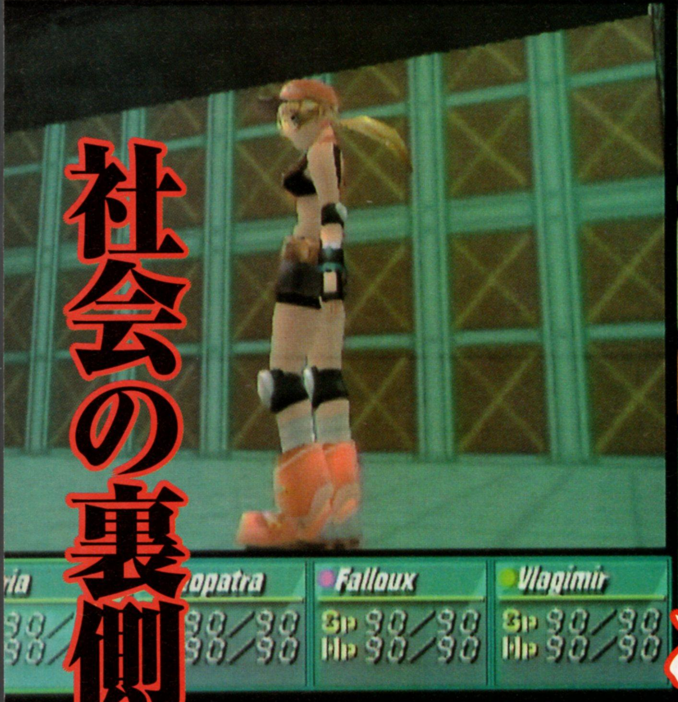
他の人が立ち上げた対戦に参加するかを選択する。チャットやユーザー検索は、このアリーナ内で行える。

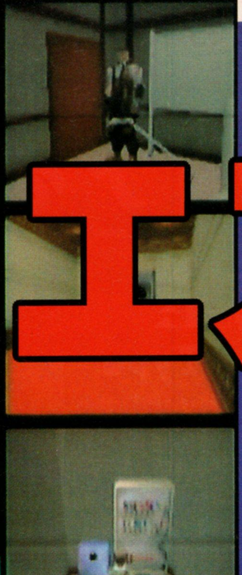
エスピオ

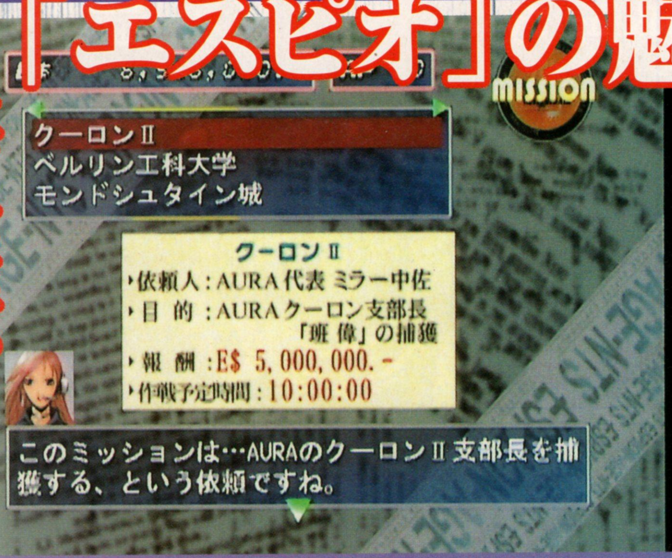
社会の裏側に暗躍する

近未来を舞台に繰り広げられる諜報活動を題材にした「エスピオネージェンツ（以下、エスピオ）」。これまで断片的にお伝えしてきた情報を、ここでまとめて紹介しよう。エスピオとはどんなゲームなのか？どんなところが魅力なのか？徹底検証だ。

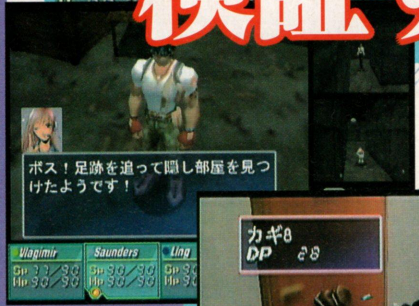
あらゆる角度から「エスピオ」の魅力を検証する













完成度 50%

●NECホームエレクトロニクス
●9月発売予定
●5,800円
●シミュレーション

メーカーから一言
いよいよ開発も大詰めを迎えてしまいました。より良くするために、皆鋭意奮闘中！ あれも欲しいな、ボスとして。これも入れなきゃ、ボスとして。それもやろうよ、ボスとして。9月発売です。よろしく！
（プロデューサー・小田）

「ESPION-AGE-NTS」とい名前の由来は、スパイ行為の意を指す「ESPIONAGE」と、請負人の意を指す「AGENTS」の造語なわけだが、ズバリ、本作のメインテーマである。そんな非合法活動のスリリングな緊張感を演出するのが、パラレルサイトスクリーンという斬新なシステム。ここからは、世界観やキャラクター設定からエスピオの魅力を測るとともに、この興味深いシステムを深く追求していこう。今回初めて入手したサンプルROMから判明したことを一挙に公開する。

ESPION-AGE-NTS

INDUSTRIAL AGENTS FOR ACTIVE ESPIONAGE

※画面はすべて開発中のものです ※キャラクターイラストはすべてデザインラフです



ネージェンツ

世界観

時は西暦2000年。国家を凌ぐ権勢を持ち始めたいくつかの大企業は、自らの組織力を高めるために、他の組織への妨害工作も手段を選ばないものとなっていった——。

プレイヤーがボスとなる「Blitzstrahl（ブリッツシュトラール）」を含む、多くのスパイ組織のクライアントは、己の利潤のみを求める企業やテロリストたち。彼らの依頼を実行するために、Blitzstrahlには「ESPION-AGE-NTS」という、優秀なエージェント部隊が存在し、彼らが社会の裏側を暗躍するのだ。



現代にほど近い、近未来の諜報戦は、高度なテクノロジーが最大の障壁となる。

個人活動スパイ

伝統のエージェント
メールブランチ

潜入型の女スパイ
ソフィー・ブルム

テロリスト

AURA
アルフレッド・ミラー中佐

敵対または協力する

諜報組織

Blitzstral（ブリッツシュトラール）

ESPION-AGE-NTS

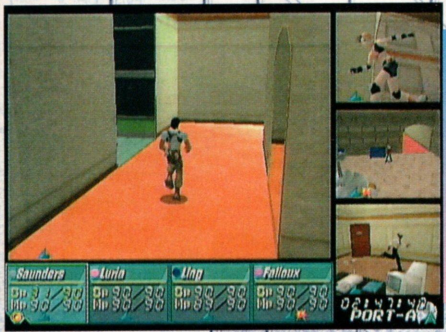
ジェフリー・K・サンダース、セーラ“ロケット”ルーリア、リン・リーファ、ガルシン・ウラジミール、クレオパトラ、ガブリエル・アーネスト・アークエンジェル、シャルル・ファルー

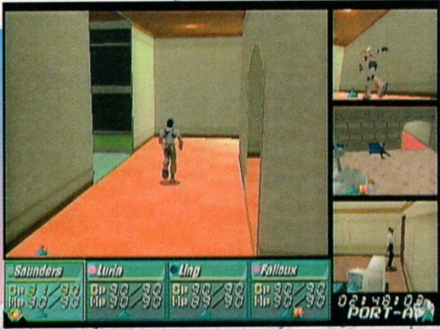
企業

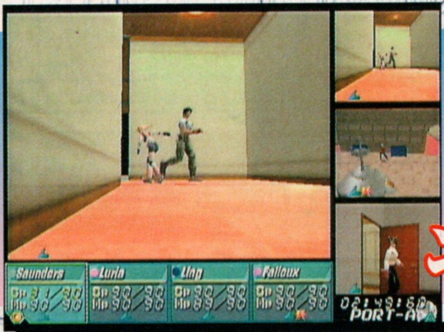
AC&C
ヘルムート・フォン・モンドシュタイン

サイバーリンク
ドナルド山口

ヘルツリッヒヴァーレ
ヘレン・リーツマン







4つの独立スクリーン

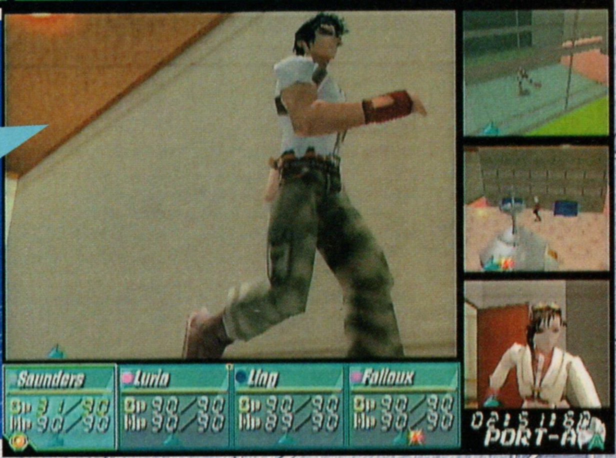
SYSTEM CHECK リアルタイムに個別行動 パラレルサイトスクリーン

依頼を受け、特定の建造物に忍び込む複数のエージェントたち。現場にいる彼らを監視し、指示を与えるのがボスであるプレイヤーの役割なのだが、それを実現したのが、このパラレルサイトスクリーンというシステムだ。4つに分割されたスクリーンでは、個々のエージェントたちの行動が映し出され、現在の状況を把握することができる。もちろん、リアルタイムに動いている彼らを追っているわけなので、どのスクリーンを見ても独立して動いているのが特徴。目まぐるしく展開する状況を楽しめる新しい試みのシステムだ。

連続カット解説

ある場所に向かうサンダース（スクリーン中央）と、すれ違うように移動するルーリア（右上）。ファルーは大きな広間を横切り移動中で（右中央）、リンはドアを開け部屋から通路に出ていく（右下）。

彼ら4人の行動は、すべて同時に起っているのである。指示を出せるのは1度に1人だけだが、その指示を出している間も、その他のエージェントは常に行動しているのである。



キャラクター設定からゲームシステムに至る

エージェントを取り巻く相対的なキャラクターとの関わり

エスピオの世界に登場する人物は、ESPION-AGE-NTSのメンバー7人以外にも企業を代表する重鎮やテロリスト、さらに、Blitzstrahlを脅かす個人活動のエージェントたちが存在する。彼らが物語の中で、どういった感じに絡んでくるのかは現段階では明らかになっていないが、以前に公開されたものも含め、ここでは一部のキャラクターを紹介する。彼らが敵として、あるいは味方として関わってくる物語の展開に期待したい。

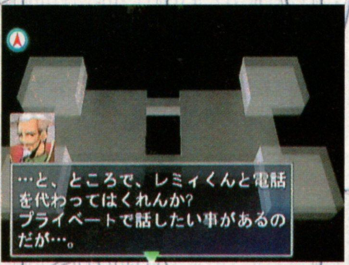


ESPION-AGE-NTS

個々にさまざまな技能（スキル）を持ったエージェントたち。彼らにも、組織に入った背景など細かな設定が存在する。ゲーム中でどう描かれるのか。



彼は、先祖代々受け継がれてきた純血の貴族。とある筋で知り合った、大企業AC&Cの重役に誘われ、ミッシェル・ファウラー記念美術館の館長に就任する。その後、私利私欲に走った経営で私腹を肥やしている。



任務中のこんな些細な会話から、人となりを伺い知ることもある。

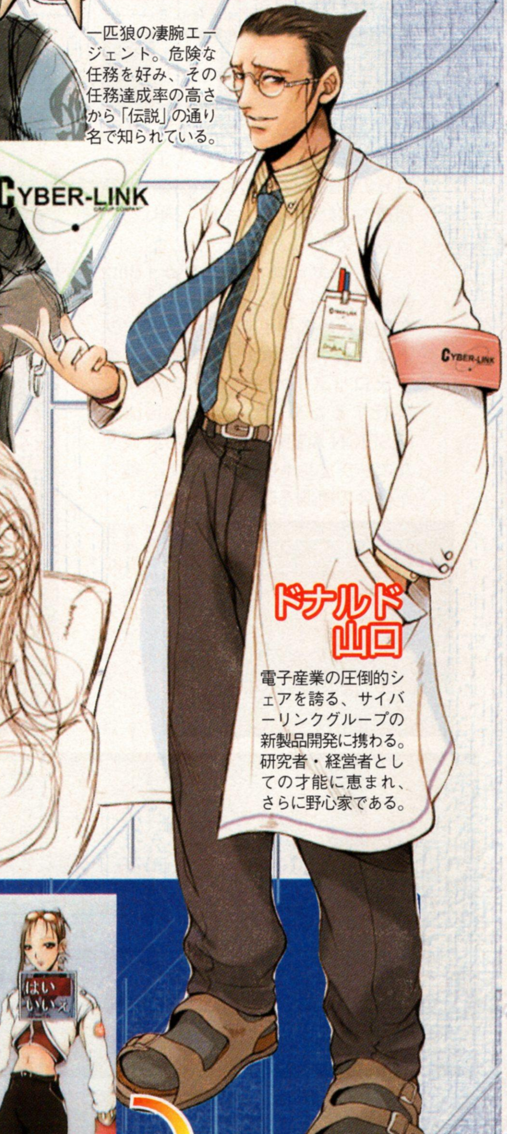


一匹狼の凄腕エージェント。危険な任務を好み、その任務達成率の高さから「伝説」の通り名で知られている。



コイツは？

アークエンジェルがポケットに忍ばせているお人形。何かカワイイ感じのコイツが物語の重要な鍵を……握っているわけもなく、やっぱりただのお人形である。



電子産業の圧倒的シェアを誇る、サイバーリンクグループの新製品開発に携わる。研究者・経営者としての才能に恵まれ、さらに野心家である。

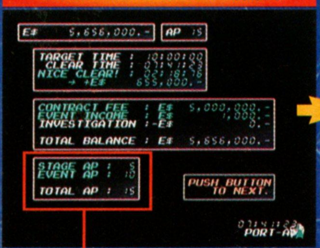


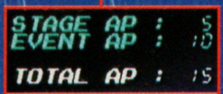
彼女は、その妖しい美貌を武器に重鎮男性に取り入って任務を遂行する潜入型スパイ。ESPION-AGE-NTSのファルーと何か因縁が……。

SYSTEM CHECK 優秀なエージェント育成 スキルアップ

ESPION-AGE-NTS7人のエージェントそれぞれに、プレイヤーを感情移入させるのがこのシステム。エージェントは各々、スキルと呼ばれる特殊技能を備えており、依頼を達成していくことで、彼らもまた成長し、自分自身の腕を磨いていく（成長させるか否かは、ボスであるプレイヤー次第）。そういった育成要素もエスピオの楽しみの1つである。

ミッションクリア報酬





APを獲得

依頼を達成すると、任務内容によりAP（アビリティポイント）を入手できる。APとはスキルを成長させるために必要なポイントで、規定数のAPを消費し、スキルを成長させる。したがって、より多くのAPを入手することが、エージェント成長の度合を高めるのだ。





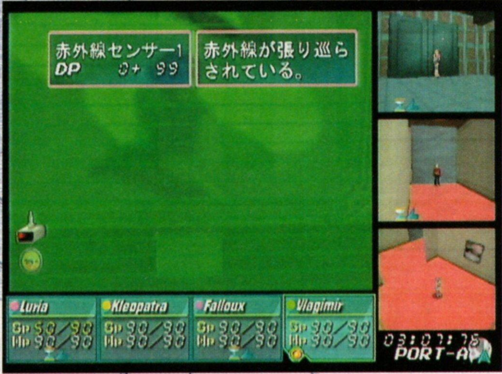
長所を伸ばすか短所を補うか

◆マークの数だけ、そのスキルに長けていることを示し、もともと持っているスキルなら、どれを成長させてもOKだ。多くのスキルを平均的に身につけるか、それとも得意なスキルにさらに磨きをかけるかはプレイヤーの自由。また、レベルを上げるのに必要なAPは、エージェントが苦手とするスチルほど多く必要になる。



スキルを持っていても、使えるレベルまで育てていなければ障害に対処することはできない。

まで、ハードな世界観を見事なまでに演出



赤外線センサー

赤外線に触れてしまうと、警報装置が鳴り出したり、仕掛けが作動するといったもの。多くの場合、持ち出し不可の単品に設置されている。赤外線センサー作動装置を切らないで、強引に触ることもできるが、それなりのリスクを背負うことになる。まずは、センサー作動装置を見つけること。

任務遂行の妨げとなるセキュリティシステム

非合法活動の代償―障害

クライアントから依頼される仕事の多くは、どこかに侵入して何かを奪ってこい、といった内容だ。しかし、そんな非合法的な活動がそう容易なはずがない。侵入される側も強固なセキュリティを設置し、侵入者対策は万全なのである。その中の障害のいくつかをここに紹介しよう。



セキュリティ解除に失敗すると、任務遂行に制限がつく場合もある。



カードロック

鍵穴の付いた通常のものとは違い、特定のカードを認識させることで作動する仕組み。カードを入手するか、コンピュータ部分を細工して作動させる。他にも電子ロックといった、暗証番号を入力するタイプもあり、こちらも、ハッキングのスキルがあれば開けられる。



警備員

セキュリティが融通の効かない機械ばかりだと思ったら大間違い。警備員という、臨機応変に対応可能な人間も配備されている。発見されたら戦闘になったり追跡されるので、実はこれが一番厄介。発見されたら一気にケリをつける!?

戦闘はコマンド指示で

戦闘はコマンド指示を与えることで行われるが、プレイヤーが指示を出さないと（アルゴリズム設定によるが）一方的に攻撃を受け続ける。戦闘スキルのないエージェントは、遭遇しても撤退するしかない。





圧力センサー

地面、床に設置されている場合が多く、装置に重みが加わると作動する仕組み。通常の建物には少ない障害だ。

防犯シャッター

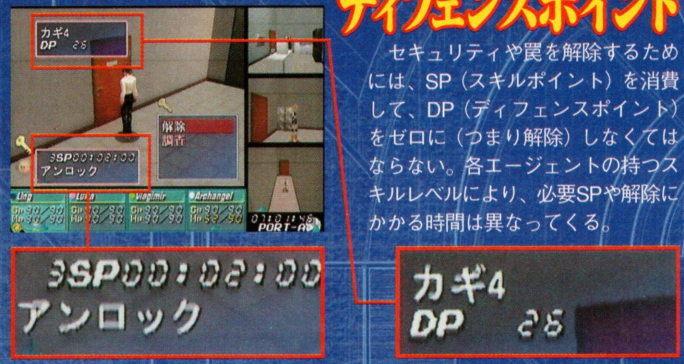
防犯というだけあって、通路を完全に遮断しているシャッター。さすがにその場での解除は不可能だが、どこかにあるターミナルを操作（主にハッキング）することで開けられる。

SYSTEM CHECK

セキュリティ解除の要

スキルポイント&ディフェンスポイント

セキュリティや罠を解除するためには、SP（スキルポイント）を消費して、DP（ディフェンスポイント）をゼロに（つまり解除）しなくてはならない。各エージェントの持つスキルレベルにより、必要SPや解除にかかる時間は異なってくる。



必要消費SPと作業所要時間

装置を解除するために必要なSPとスキル名や、解除にかかる（DPをゼロにする）時間が確認できる。解除に時間がかかるようなら他のエージェントを派遣したほうがいい場合も。

各セキュリティ装置の耐久度数値

その装置の耐久値を示すDP。この値をゼロにすることで解除したことになるが、この数値が大きければ解除に時間がかかる。DP 0＋99という表示は、その場では解除不可能を示す。

SYSTEM CHECK

任務を手際よく遂行させる

アルゴリズム設定

基本的に、障害に遭遇した場合や何かを発見した場合は、ボスであるプレイヤーの指示を待つエージェントたち。しかし、アルゴリズムと呼ばれる行動パターンを設定しておけば、ある程度各自でその状況を切り抜けさせることも可能。展開が目まぐるしいだけに、便利なシステムだ。

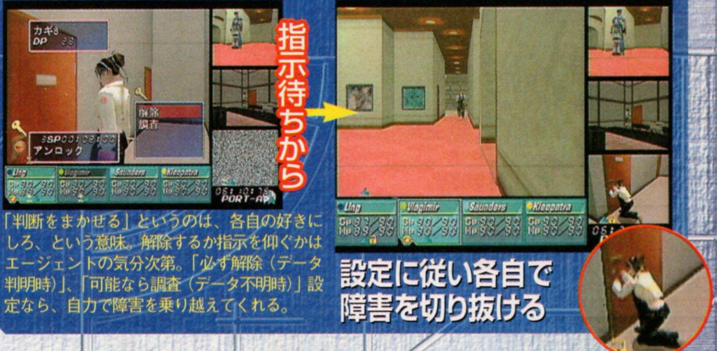


いつでも設定変更できるが、身につけているスキルをよく把握したうえで設定しよう。

例

カギ類	判断を任せる	判断を任せる
カギ類	必ず解除	可能なら調査

に設定した場合



「判断をまかせる」というのは、各自の好きにしろ、という意味。解除するか指示を仰ぐかはエージェントの気分次第。「必ず解除（データ判明時）」、「可能なら調査（データ不明時）」設定なら、自力で障害を乗り越えてくれる。

設定に従い各自で障害を切り抜ける

前途多難で危険をはらんだ数々のミッション

さまざまな思惑が交錯する依頼内容

Blitzstrahlには数々の諜報依頼が舞い込んでくる。どれも善とも悪ともつかない内容ばかりだが、どんな内容であっても、受けた依頼は完遂させるのが中立を保つ組織の鉄則である。私利私欲に走る者、対抗組織を潰したいと思う者、企業経営のために諜報組織を利用する者など……。さまざまな人間の想いが、それぞれの依頼に込められている。

ゲームの流れ

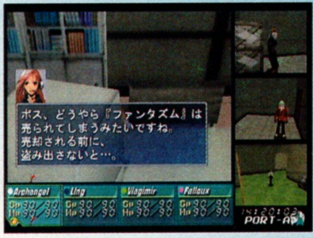
（依頼）ブリーフィング → ミッション選択 → メンバー選択 → 任務遂行 → 目的達成 → 次の依頼へ

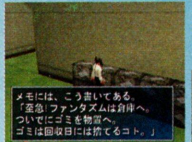
Mission 2 ミッシェル・ファウラー記念美術館―再び





指定の場所にブツはなかった。実は、モンドシュタインに代わる新館長が「ファンタズム」を売却することにしたらしい。





「ファンタズム」がゴミと間違えて捨てられていることが発覚。急いで見つけないと入手不可に。

そんなバカな!?



ここでは前回に引き続き、新たなミッションを紹介しよう。舞台はM・F記念美術館で、依頼主も前回と同じベルムート・フォン・モンドシュタイン伯爵だ。今度は絵画「ファンタズム」を盗んでほしいとのこと。しかし、指定の場所に「ファンタズム」はなく、派遣されたアークエンジェル、リン、ウラジミール、ファルーは、余計な苦労を負わされることになる……。

結果3品も盗むハメに……



当初の目的は「ファンタズム」の入手だったのに、最終的に3つもの絵画を盗み出すはめになった今回の依頼。が、このあと大事件が…。

追加依頼を受けるかどうかはプレイヤーの自由

「ファンタズム」のかわりに展示されていた「生の兆し」も欲しいと言い出したモンドシュタイン伯爵。さらに「ファンタズム」発見後、「女（おんな）」という絵画も手に入れてくれとわがまま三昧。この依頼受けるか？





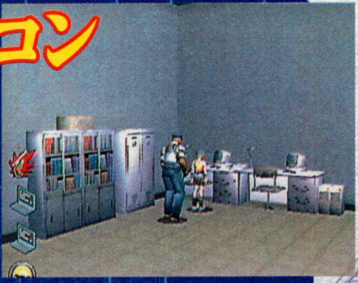
2つの依頼は任意に受けられるが、「ファンタズム」発見に失敗すると、「女」の入手も強要される。

SYSTEM CHECK 素早い状況判断と的確な指示

コマンドアイコン＆状況アイコン



遅ればせながら、ここではエージェントたちに指示を与える仕掛けアイコンと、エージェントたちの現在の状況を示す行動アイコンについて解説する。仕掛けアイコンは、メインスクリーン上のエージェントが現在とれる行動を示し、その中から指示を選択するためのもの。行動アイコンは、メイン、サブ両方に表示され、「今、何をしているのか」を把握するためのものだ。



仕掛けアイコンが複数表示された時は上のものほど危険度や重要性が高い。

行動アイコン

画面右側、縦に3つ並んでいるサブスクリーンに映るエージェントたちの行動は、このアイコンで確認できる。画面下部のステータスウインドウにも表示されているので、確認は容易だ。この他に、<鍵>：仕掛け解除中、<？>：指示待ち、の2種類が存在する。

移動中　停止中
イベント　戦闘中

仕掛けアイコン

メインスクリーンのエージェントに行動指示を与えるためのアイコンで、その時々の状況に対して表示される（基本アイコンは周囲の状況により内容が変化する）。それらを選択すると、付随したコマンドリストが表示されるので、その中から行動を選択する。この他に、現在全部で11種類が確認されている。

基本：展示室A／展示室B／展示室C／休憩所／彫刻展示室／展示室D／物販ルーム／カギ1

戦闘：ナイフコンバット／格闘／撤退

ロック　スイッチ
ターミナル端末　シャッター

特別企画 リアルパラレルサイトで検証!?
ESPION-AGE-NTS First Impression

各々が特殊能力（!?）を持つライター組織、ドリマガネージェンツ（←適当）にスクランブルがかかった！　ドリマガ編集部のどこかに隠された、エスピオに関わる極秘情報を入手せよとの任務だ。そこでさっそく、菅、いしぱん、ツバサ、鶴岡八幡は現場へと赴いたのだが果たして……!?

ドリマガ編集部で極秘情報を入手せよ！

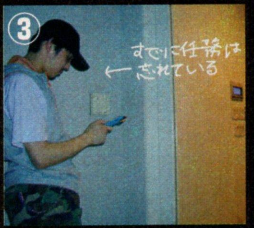
極秘情報を求め、編集部内を探索し始めたドリマガネージェンツ。が、スパイのくせに開始そうそう堂々と歩いてる。これじゃ、スリと強盗ぐらい違う。数刻後、鶴岡八幡は編集に見つかり拉致監禁状態に。編集「〆切過ぎてんだよ、ん？」、鶴岡「……チッ」まあ、自業自得だ。んで、カードロックの怪しい部屋を発見したツバサはハッキング用端末を取り出し……と思いきや、ゲ○ムボ○イで遊んでる。「急がば回れっていうでしょ」いいから早く開けろって。そして階段には足を踏み外したと見られるいしぱんが。「この床がちょっと怪しくて」……ゴマかすな。インターネットで情報を集めるはずの菅は、うつろな目でエスピオをプレイ。なんだよ、そのビールは？　「ゲップ！」。個性の集まりっていえば聞こえがいいけど、まあこんなもんだ。

……そしてなぜか極秘情報の公開にこぎつけた今回の任務。ついでに、サンプルロムをプレイしていた菅にマジメなコメントをもらった。



①菅（suge）	②いしぱん	③ツバサ	④鶴岡八幡
知性：箱の中のバナナを手で握り締めたまま……。特徴：食事摂取量で体温が著しく変動。妄想で腹がふくれたらいいのにね。	必殺技：妄想歩き（昼間）宝：佐藤江梨子のサイン 寿司屋でシャケを注文したのにシャコが出てきて、食べたら食あたり（マジ）。	特技：〆切前に寝たフリ 弱点：ホントに寝る 弱点2：気がついたら、11食連続で違う店のカレーを食べたことがある。	趣味：病気療養（自分の）特技：ポテンヒット 寝起き時に本性が現れる血の気多き25才。現在缶詰記録更新に没頭中→逃。



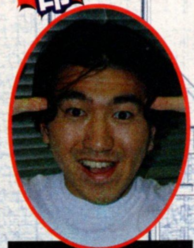




ドリマガ編集部
深夜2:15

本気印 Writer's Comments

エージェントのボスもラクじゃない



①菅（suge）

「4人の工作員を同時に操作して任務遂行」なんていうもんだから、わずかなミスが命取りになるシビアなゲームと思えば……意外にそうでなかったり。特定のスキルに秀でてなくともクリアできる障害はけっこうあるし、考える時間も十分ある。ただ、どこへ向かえば最終目的が達成できる？そこが思案のしどころですな。扉Aを開けるにはBを先に解除して……風が吹けば桶屋が儲かる!?

4カ所の状況を把握するって大変だね

アクションゲームで感じるような緊張感が、思考性の高いシミュレーションゲームでうまく表現されている作品じゃないかな。エージェントに指示を与えるのに忙しくって、息つく間もない感じ。単にぼーっとしている時間の少ないゲームで結構好きかも。ただ、フラグの立て方を間違えると、総当たりで探索し直さないといけない部分なんかがあったりして、一瞬たりとも気が抜けないね。



③いしぱん

今回入手した極秘情報というのは

7月9日発売号（次号）ドリームキャストマガジン付属の「ドリマガGD Vol.1」にエスピオの紹介ムービー収録

こんなメモだったわ
期待してくださいね



記事ではどうしてもお伝えしにくい、「動くエスピオ」。プレイはできないけど、ひと足早くパラレルサイトの醍醐味を感じてほしい。





まだまだ見どころ

発売目前！　ということで、今回は今までに紹介できなかった、システムまわりの細かい点や初心者でも安心のトレーニングモード、そして新たに明らかになったインターネットを利用した機能を紹介する。　あとは7月8日のシグナルブルーを期待して待て!!

BUGGY HEAT™
バギーヒート

完成度 100%

●CRI●7月8日発売●5，800円
●オフロードレーシング
●レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、通信、VGA対応●2人同時プレイあり

メーカーから一言

発売日と同時に「育成データ」を使ったゲーム大会を行います。参加方法は簡単！　モデムで育成データをサーバにアップロードするだけ。詳細は次号で発表しますので楽しみにしていて下さいネ。（AP開発部・はばとものり）

約3カ月間の充電＆チューンナップも完了し、ついに開発もゴールイン！　あとは発売を待つばかりとなった。育成要素やR.D.M.システムなど新たな試みが盛り込まれ、かつてないダイナミックな走りが楽しめる本作。初心者のために用意されたトレーニングモードや、インターネットを使った機能など、まだまだ見どころは尽きない。それではそれらに加え、本作のさまざまな機能を紹介しよう。



敵車との激しいバトルが楽しめるチャンピオンシップ。難易度が3段階に分かれている。

本作の特徴である「ドライバー育成機能」。自分の走りをAIに覚えさせることができる。



選べる視点は4通り

①リアビュー
車体後方からの視点。車間距離がわかりやすく、コースや、自車周りの状況も把握しやすい。初心者にオススメ。



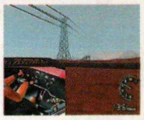
②ドライバーズビュー
コクピットからの視界を再現した視点。コースの路面状況や先が見やすい。臨場感あふれるプレイが楽しめる。



③フロントビュー
車体前面からの視点。スピード感あふれるプレイが楽しめ、路面状況やコースの先を把握しやすい。上級者向け。



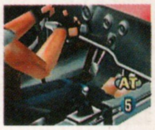
④モーションビュー
フロントビューに、搭乗しているドライバーの運転が反映されるR.D.M.システムのウインドウが追加される。



アクセルオン



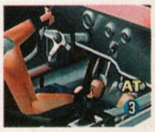
ブレーキング



サイドブレーキ



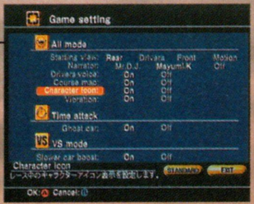
シフトチェンジ



バギーヒートはこんなところもスゴイ！

プレイ環境を最適化!! オプション

ゲーム設定
ゲーム中のアナウンス音声の切り替えや視点の初期設定をはじめ、VSモード時のブーストや、タイムアタック時のゴーストカー設定など細かく設定可能。





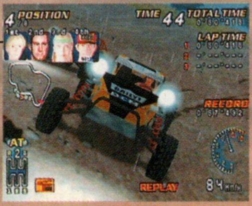
キー設定
振り返り視点の設定や、アクセル・ブレーキをLRボタンのアナログから、ABボタンのデジタルへ変更できる。

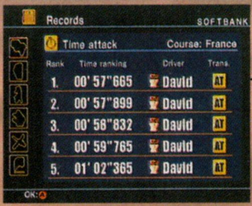
CMムービー（笑）
さらに、すでに発売されているCRIの新感覚フライトシミュレータ「エアロダンシング」のCMが、なんと約2分の美しいムービーで収録されている。



さまざまなデータを閲覧 ライブラリー

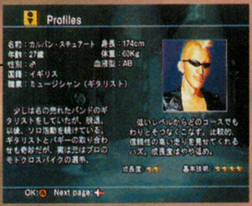
リプレイ
チャンピオンシップや、タイムアタックなどでセーブしたリプレイデータをさまざまな視点で見ることができる。ライン取りの研究などに最適。





各レコード確認
チャンピオンシップ各レベルでのトータルレコードや、タイムアタックでの各コースのラップレコードを閲覧可能。

プロフィール
各車体の性能や特徴と、各ドライバーの、育成時に影響してくる特性を確認できる。車体データはチューニングに役立つ情報もあるので要チェック。



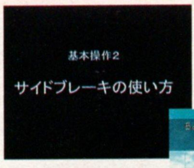
満載!! こんなところも要チェック!!

初心者も上達間違いなし!! トレーニングモード

気分は教習所!? ドライビングスクール

基本操作編

基本的な操作から、その応用テクニックなどをムービーで、実際の操作やタイミングなどと併せて解説してくれるのがこのモード。基本操作編では、従来のゲームではあまり登場しない「バックギア」や「サイドブレーキ」などの使用方法や活用法を解説。



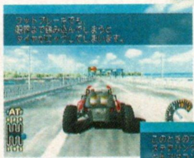
基本的な操作から、その応用までをわかりやすく解説してくれる。



ムービーで実演も見られるので、実際のタイミングもわかりやすい。

テクニック編

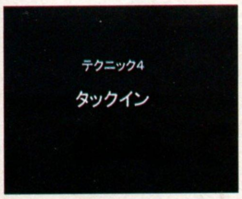
ポンピングブレーキや基本的なライン取り、コーナーでの「アウトインアウト」などを、原理から親切に解説。レース用語もこれでばっちり。



ポンピングブレーキの使い方や、使いどころも丁寧に解説される。



ステアリングの切り方では、その理由や、コーナリング対処方法が解説。



あまり耳にしない用語も理解でき、気分はもうレース通。勉強になります。



さらにコーナリング時のアクセルコントロールについても教えてくれる。

楽しみはアナタの自由!! プラクティス

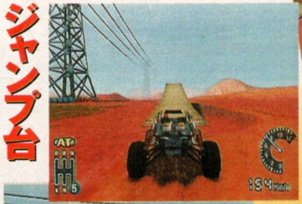
決められたコースがなく、さまざまな障害物が設置されている大地を、ひたすら自由に走行できるのがこのモード。ジャンプ後着地時のハンドル制御など、納得いくまでとことん練習しよう!!

果てしない大地を

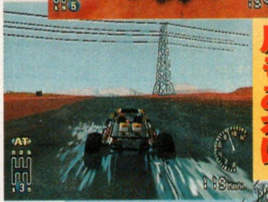


縦横無尽に駆け抜ける!!

ジャンプ台



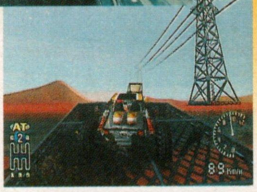
川もあれば



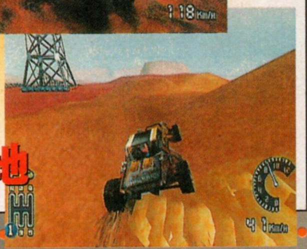
急坂



橋もある



砂地



見知らぬライバル達に挑戦状を叩き付けろ!! インターネット機能

そして、本作にもやはりインターネットを用いた機能が用意されていた!! メニュー画面のインターネットを選択すれば直接ホームページへアクセスができ、前回の記事でも紹介した「ドライバー育成機能」で、自分が育成したドライバーデータをアップロードしたり、他のプレイヤーが育てたデータを、自分のビジュアルメモリへダウンロードすることが可能だ。また、他にもタイムアタックによる最速ラップの集計や、BBSも設置される予定。



電話線をモデムにつなげなければ利用できないので、注意！

育成データのアップ／ダウンロード

「ドライバー育成機能」で育て上げたAIデータのアップロードが可能。もちろん他のプレイヤーが育てたデータを自分のVMにダウンロードすることもでき、AIデータ同士のオートパイロット対戦や、対戦相手としてVSモードで競うことができる。また、この機能を利用した大会も行われ、早くも本誌杯による大会も決定している。詳細は次回の記事にて発表!!

タイムアタックのスコア集計

さらに、タイムアタックモードによるラップタイムをホームページ上で集計。随時ランキングが発表される予定だ。



「エアロダンシング」の飛行データのアップ・ダウンロードと同じような形式になる!?

※画面は「エアロダンシング」のものです。

詳しい内容は次回明らかに!!

報告 雑誌社対抗ゲーム大会が行われましたが……

先日、雑誌社対抗バギーヒート大会が行われ、ドリマガ編集部も勝つ気満々で参加。しかしこの大会、ゲーム雑誌のみならず車雑誌の編集部も招かれており、ゲーム雑誌社は使用車種限定というハンデが設けられていたのだ（ガビーン!!）。



「楽勝ッス!!」トーナメント表を見てニヤリ。



まだ勝つ気満々（相手は総合優勝したDCプレスさん）。



担当が負けて、助っ人のなかしんも苦笑い。

結果は下のキャッチのとおりです。選ぶことのできた車種を使い慣れていなかったので、トップスピードで車を選んだ結果、コントロールが上手くできず惨敗。最下位決定戦でラップが優勝チームより速くてもねぇ。



やけで逆走などをかまし、ゲーム雑誌社中最下位。編集さんに土下座。

しかし、一回戦敗退…トホホ…

よって、読者みなさんにプレゼントできるものはポスター（5名）のみ（ゴメンなさい）というわけでウルトラ超レアポスターの欲しい人は文句を添えて右のあて先まで

〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンクパブリッシング
週刊ドリームキャストマガジン編集部　「バギーヒート 負け犬」係まで
〆切は7月9日（金）消印有効

そしてラストキャラクター・マリオンが仲間に！

「クライマックスランダーズ」は、ストーリーの進行に応じてキャラクターが増えていき、任意のキャラクター1人を選んでダンジョンを探索するというゲームだ。ゲームに登場しプレイヤーが操作できるキャラクターは全部で6人（＋ヨーグルト）。ソード、ライル、ラオ、マーリン、レディの5人については、登場するピースや時期も判明しているが、いまだ1人、謎のキャラクターがいる。それが今回紹介するマリオンだ。

マリオンは、まったくもって素性が不明。感情を持たない人形であり、ただ未知なるものを探求するためだけに動いているらしい。そのボディには爆発的な能力を秘めており、人間の比ではないとも言われている。マリオンがどのようにして仲間になるのかはわからないが、6人が揃えば、ダンジョン攻略のための選択肢が、さらに広がることだけは確かだ。



イラストだとけっこう愛らしくも見えるマリオンだけど、ゲーム画面ではまさに無表情！

どんな戦い方をするのかはわからないが、どうやら魔法使い系のワザを使いこなすようだ。





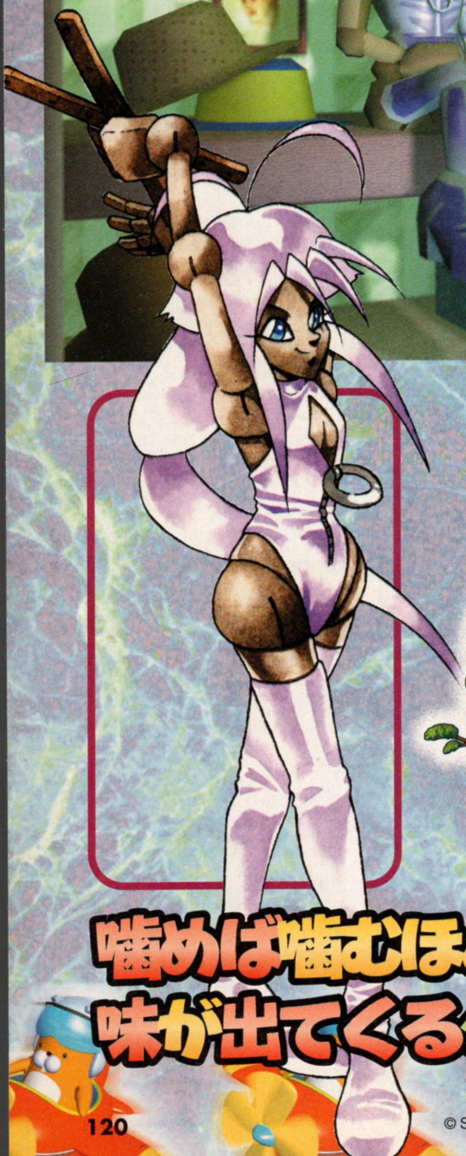
美しき自動人形マリオンの素性はすべてが謎？

またもや発売延期!?　ここで、どうなってるの？　と悲しむ必要はない!!　なにやら内藤氏が画策しているらしいのだ。今回は、その内藤氏の最新VMゲーム情報もあるぞ！

完成度 ？%	●セガ ●RPG ●7月29日発売予定 ●5,800円 ●ビジュアルメモリ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス対応

メーカーから一言

発売延期、本当にごめんなさい。完成まであとわずかですので、もう少しお待ちください。「ランダーズ」には様々なアイテムが登場します。ダンジョンでのアイテム集めは本当には楽しいですよ！　（セガ：ウィルス久田）



CLIMAX LANDERS
クライマックス ランダーズ

噛めば噛むほど味が出てくるクライマックスワールドへようこそ！

SYSTEM システム検証！なぜ繰り返しプレイが楽しいのか？

ダンジョン内を探索してクリアすれば、次なるダンジョンが登場する。ダンジョンの最深部にいるボスを倒すことでクリアとなり、クリア後にはストーリーが進んだり、新しい仲間が加わることもある。一度クリアしたダンジョンでも、その後もう一度探索することができるので、レアなアイテムを探しに繰り返しトライするという遊び方もできるのだ。



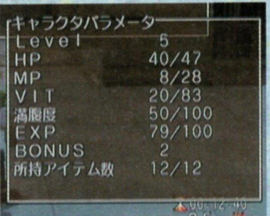
仲間が増えたりイベントが発生したりもするけれど、基本はダンジョンに潜ること！

え？ レベルって ダンジョンから出ると1に戻るの？

ダンジョンに入るときは、キャラクターのレベルはかならず1から始まる。もちろんダンジョン内で戦って経験値を稼げば、その中にいる間はどんどんレベルアップしていける。ダンジョンの最深部にたどり着くまでに、有効な武器やアイテムを拾い集め、ボス戦に備えなければならないのだ。

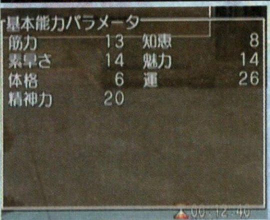
ダンジョンクリアの後、レベルは毎回1に戻るが、称号はダンジョンクリア時の成績に応じて上がり継続していく。そのうえ称号が上がると、新たな魔法やスキルを覚える。しかし、どんなに強力な魔法やスキルを持っていても、レベルが低ければ使いこなせない。

レベル→ダンジョン内のみ有効



HPや持てるアイテム数などもレベルに応じて変化する。

称号→継続して有効



魔法やスキルは、根本的に称号に応じて増えていく。

経験値100ごとにレベルアップ



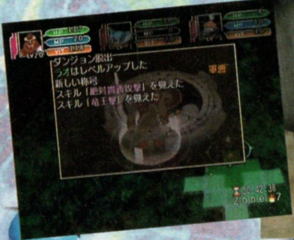
戦いで敵を倒せば、相応の経験値が入る。ただし、モンスターの数には限りがある。



経験値100ごとに1レベルアップ！ たくさん経験値が入れば、一気に上がる。

ダンジョンをクリアして称号が上がらないと、新しい魔法が覚えられない。覚えている魔法でも、使いこなせるだけ能力が上がるまではガマン！





強力な魔法を使うには高位の称号と高いレベルが必要！

え？ ダンジョンって 入るたびにマップやアイテムの配置が変わるの？

ダンジョンは、自動生成のシステムが採用されている。つまり、入るたびに毎回形が変わるのだ。もちろん、落ちているアイテムの種類や場所も変わってしまう。一度いいアイテムを拾えたからといって、次回も同じアイテムを入手できるとは限らないのだ。いいアイテムを集めたり、強力な装備にしようと思ったら、何度もダンジョンに入らなきゃダメってわけ。



入るたびにダンジョンが変化。でも、オートマッピングがあるからけっこう楽々。

サウンドにも注目!?

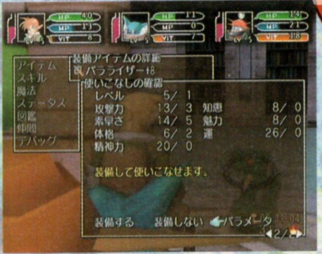
このゲームは、サウンドも効果的に使われている。神殿内や野外といった場所の違いで足音が変わるのはもちろん、付近にモンスターがいるときは、話し声で察知できることも。



足音の響き方なども微妙に違っている。

え？ アイテムを使いこなすのにも レベルアップが必要なの？

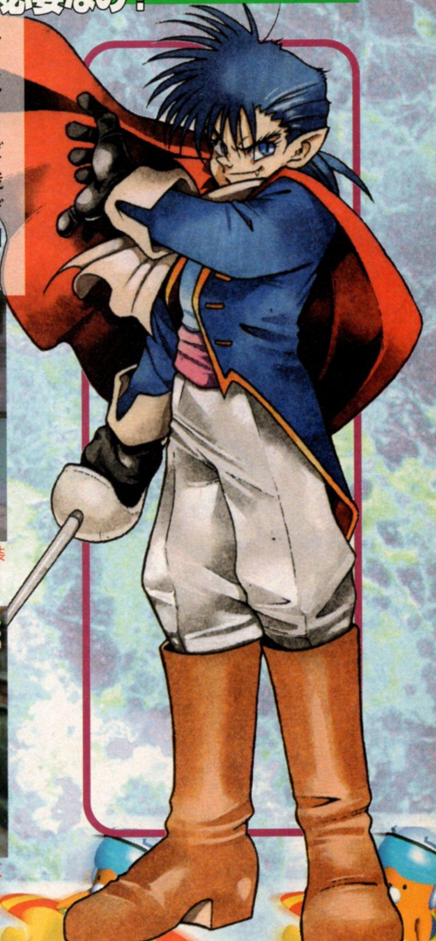
いいアイテムを持っていればレベルが低くても強いかというと、それは大間違い。どんなにいいアイテムを装備していても、それを使いこなすだけの能力がなければ威力や能力が半減してしまう。戦ってレベルアップして能力を上げなければ、アイテムの持つ力を引き出すことはできないのだ。



使いこなせるかどうかを確認してから装備しないと、イザというときに困るよ。



使いこなせて初めてアイテムが生きてくる。アイテム利用の戦略性も奥が深い。



アイテム検証！ アイテム集めが楽しいってホント？

とにかく！ 「クライマックスランダーズ」のおもしろさは、最終的にはアイテム集めに尽きる！ アイテムの種類は膨大で、とっても役に立つアイテムからほとんどゴミ同然のものまで様々だ。それだけに、ダンジョンに入ってすごいレアなアイテムなんかを見つけた日には、本当に嬉しい気分になれるぞ！ ここでは、そんなアイテムについて解説していこう。



アイテムはダンジョン内に転がっている。いいアイテムは、いい値段でも売れるよ。

ダンジョンにはいったいどんなものが落ちてるの？

ほとんどのアイテムは、ダンジョンで偶然拾う形でしか入手できない。店で買えるものもあるけれど、それらは標準的な装備や道具ばかり。まあ、店でしか売られていない特殊なアイテムもあることはあるが、圧倒的に数は少ない。やはりダンジョンを探索し、自分の力で集めるほうが楽しいしね。システムメニューにはアイテム図鑑もあるから、コンプリートするまで頑張ってみよう！

●武器…武器は、大別して10種類が存在し、さらに種類ごとに細かく分類されていく。キャラクターごとに装備できる武器が違うので、拾ってもすぐに装備できない場合がある。また、武器によっては使える技が異なってくる。



●盾…戦闘中に“防御”を選択したときにダメージから身を守ってくれる。基本は物理攻撃への対処用だが、なかには魔法や状態異常に有効なものがある。



●服…防御力を高めるアイテム。物理攻撃を緩和するが、炎や氷などの属性に耐久力を持つものもある。キャラクターによって装備できないものがある。



●靴…回避率を高めたり、戦闘中の移動を可能にするアイテム。HPやMPを自動回復したり、トラップの発動を回避できるものもあるので便利だ。



●指輪…様々な特殊効果を持つ装備アイテム。キャラクターは最大8個まで装備でき、戦闘やダンジョン探索で補助的な役割を果たしてくれる。



●宝玉…アイテムの横に数字が表示され、その数だけ特殊な効果を発揮する。戦闘中に魔法と同じ効果が発揮できるので、いざというときに役立つものが多い。



●果物…1回使用すると消滅する使用アイテム。ステータス回復や能力アップに使えるものがある。戦闘中だけ使えるものや、通常のみ使えるタイプもある。



●コレクション…街に持ち帰って、自宅のコレクション倉庫に飾れるアイテム。基本的にはなんの効果も発揮しないものばかり。目的は、本当にコレクションのみ……!?

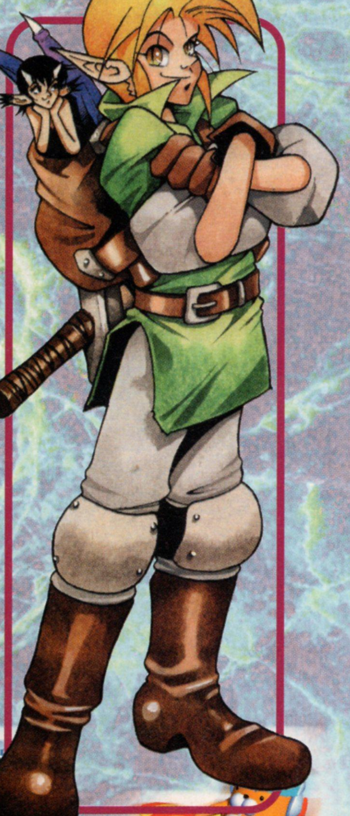


●ミニゲーム…VMにダウンロードして遊ぶことができる特殊なアイテム。基本的には1回ダウンロードすると消えるが、名前にSが付くものは、何度でも使用可能。



●コンビニ商品…ダンジョンには落ちていないアイテム。コンビニで買った商品にはこのアイコンが付く。基本的には果物と同じで、1度使用すると消える使用アイテム。





伝説のアイテムはゲーム中に1個ずつしか存在しないの？

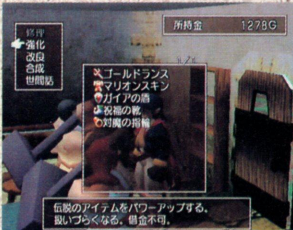
装備アイテムのなかには、“伝説のアイテム”と呼ばれる特殊な能力を秘めたアイテムがあるという。そのアイテムは、それぞれ1個ずつしかなく、2個以上手に入るということがない。全キャラクター分の伝説のアイテムを揃えることは、至難の技と言えるだろう。ストーリーを1回クリアしたあとは、伝説のアイテム収集に励むという遊び方を試してみてね。

伝説のアイテム…伝説のアイテムは、アイコンからして違う。赤っぽい色をしているのが伝説のアイテムなのだ。伝説のアイテムは、武器や防具等の装備アイテムのみ存在する。



鍛冶屋へ行って強化改良しよう！

壊れた装備アイテムは、鍛冶屋で修理ができる。さらに伝説のアイテムの場合、“強化・改良・合成”なんてこともできる。他のアイテムに付いているスキルを合成することで、伝説の武器をカスタマイズすることが可能なのだ。自分好みの武器に作り替えるのも、醍醐味のひとつだ。



遺跡ピース付近の鍛冶屋兄弟。お金は取られるが、武器を改造してくれる。

コレクションアイテムはわざわざ飾る場所まで用意されてるの？

コレクションアイテムとは、一言で言えばなんの役にも立たないアイテム。しかしそれらのアイテムには、特別に飾る場所が用意されているのだ！ 所持している間はアイテム名しかわからないが、展示すれば3Dになって見られる。



手に入ったら、家でシツジに指示して展示させるのだ。

大工さんに頼んで増築もできる！


家はボロいのに、展示専用のアイテム倉庫がある。

コレクションアイテムを売っている店もあるけど……

コレクションアイテムも、基本的にはダンジョン内で見つけないといけない。まさしく希少なコレクターズアイテムなのだ。しかし、コレクターズアイテムを売ってる店もある。ダウンタウンピースのファンシーショップなどはそのひとつ。まあ、あまり品揃えがいいとはいえないが。



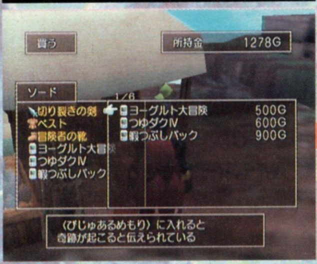
ファンシーショップはコレクションアイテムの専門店。でも店長に問題あり？

VMゲーム検証！ミニゲームの新の目的とはなにか？

さあ、お待たせしました！　宇宙一VMを知り尽くした男・内藤氏による、最新ミニゲーム情報の始まり～始まり～!!

今回のお題は『とっぱらいDEしょくない』。「ランダーズ」本編で捕獲した仲間モンスターをVMに連れ出し、内職させてトークンを稼がせるというゲームだ。このトークンは、「ランダーズ」本編とも連動している。“もってけミニゲーキャンペーン”で入手できた『つゆダクⅣ』でもトークンを得られるので、今から集めておくといいよ。

お店で買って



ミニゲームは、主に店で売られている。ちょっと高いけど、買う価値はアリなのだ。

モンスターハウスでダウンロード



VMへのダウンロードやモンスターの転送などは、モンスターハウスで実行。

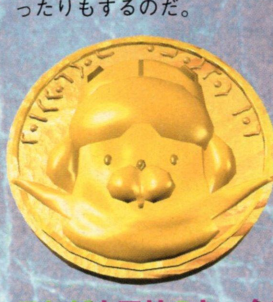
集めて楽しいトークンってどんな効果があるの？

一部のミニゲーム内の通貨・トークンは、「ランダーズ」本編に持ち帰ることにより、換金することができる。換金レートは、1トークンが50Gに換算される。また、「ランダーズ」では、トークンでしか購入できないアイテムがあったりもするのだ。

トークンでしか買えないアイテムも？



トークンは、自由に本体とVM間で転送できる。VMとの連動性が極めて高い！



じつは画面には出てこないけど、こういう形をしてるのね。

これがウワサのトークン！

ミニゲーム　とっぱらいDEしょくない　モンスターに内職させてトークンを稼ごう！



「ランダーズ」本編と連動させることを目的として、できるべくしてできたミニゲームが『しょくない』！　モンスターに内職をさせてトークンを稼がせたり忠誠度を上げたりと、手なづけるのが目的なのだ。

このミニゲームは、モンスターの育成要素と綿密な関係がある。プレイするには、まず『しょくない』のアイテムをゲットしてVMにダウンロードさせることが必要になるが、さらに本編中でモンスターを捕獲して転送しなければならない。本体とVMとでモンスターをやりとりして上手に育てていこう。

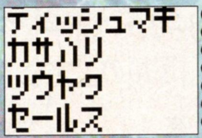
トークンでしか買えないアイテムも？



モンスターハウスで放牧中のモンスター……1匹だけVMに送ることができる

★内職は7種類

内職というのは、つまりはアルバイトのこと。内職は7種類あるけれど、それぞれ得られる報酬や疲労の度合いなどが変わってくる。モンスターごとに相性もあるから、どのモンスターがどの内職に適しているのかを見つけるのも、楽しみのひとつと言えそうだ。



- ティッシュまき
- 傘張り
- 通訳
- セールス
- 看護
- 工事
- 用心棒

内職はこの7種類。なんだか妙な仕事もあるんだけど、ホントにやるの？

●ティッシュまき



いわゆるティッシュ配り。左側の絵は、モンスターによって変わる。

●看護



看護？　モンスターがそんな仕事をしてるなんて……。なんだか変？

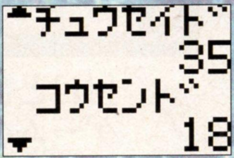
●用心棒



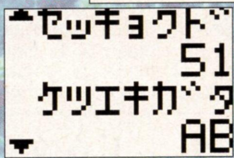
いかにもこの世界の内職にありそうな用心棒。好戦度が上がるよ。

★仕事でステータスも変化

内職によって変化するパラメータは、忠誠度、好戦度、積極度の3つ。忠誠度と積極度は、おおむね仕事をさせることで上がっていく。好戦度は、内職の種類によって変化するのだ。



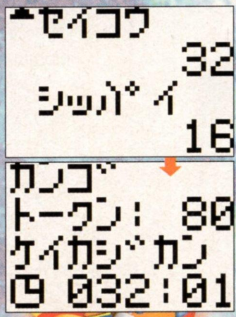
忠誠度を上げるのがまず第1。好戦度は、一部の内職でのみ上がる。



積極度も仕事をしていれば上がりやすい。血液型によって性格も違う？

★業績に応じて報酬が！

モンスターは、特別な指示をしなくても勝手に内職に精を出してくれる。一定時間ごとにその仕事が成功か失敗かの判定があり、成功数に応じてトークンがもらえる。失敗が多いと逆に払うこともある。



その仕事を始めてからの成功数と失敗数。失敗が多いともうけが少ない。

成功の度合いで報酬がもらえる。何もしなくても結構溜まっていく。

“とっぱらい”ってナニ？

“とっぱらい”というのは、芸能人が事務所を通さずに仕事をすることを意味する業界用語。“しょくない”も、内職の逆さ言葉ね。

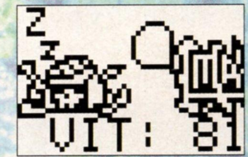


意外なところに売られていたりするんだなこれが。

★働き過ぎには要注意！

モンスターは働くことで、徐々にVIT（バイタリティー）が減っていく。VITが減ってくると、怠けたり忠誠度が落ちたりもする。ほどほどで寝かせないと、ダウンしちゃうこともあるよ。

●寝る



“寝る”というコマンドを実行すれば、VITが最大値になるまで眠る。

休ませないと



怠けちゃうのね～！

さぼってる間は操作不能だったりする。適当なところで休ませないとね。

EXPERIENCE OF FICTION LIFE

World Neverland Plus

The Olerud Kingdom Stories

ワールド・ネバーランド プラス ～オルルド王国物語～

王国通信局で

完成度 100%

●リバーヒルソフト
●7月15日発売●5,800円
●架空世界シミュレーション
●1人プレイのみ●VM/キーボード/通信対応

メーカーから一言

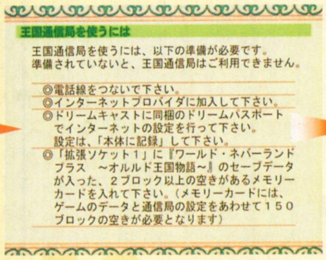
「ワーネバ プラス」を楽しみにしていた方、ごめんなさい。発売が2週間延びちゃいました。その延びた間は、「オルルド王国投稿通信」への投稿マンガを書いてくださいね。スタッフ一同楽しみにしてま～す(王国広報局・ハラシロ)

大好きなあの人をデートに誘った日。初めての試合、あと少しのところで負けた日。誰かに言いたい伝えたい、そんなオルルド王国中の気持ちを繋げてくれるのが、王国通信局です。

始める前に色々設定しないとね!!

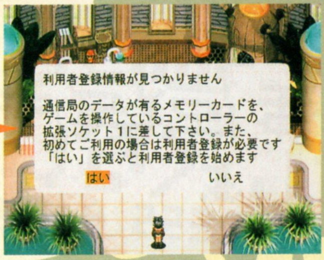
もともと1人で遊び込むように作られている「ワーネバ」だが、なぜかこれをプレイすると自分が体験したことを誰かに話したくなるらしい。現実には人に言えないような話でも、ゲームの中なら話は別、というわけだ。そしてそんな願いを簡単に叶えてくれるのが、本作「プラス」の王国通信局に他ならない。この通信局を利用すれば、ゲーム中の施設に立ち寄るような気軽さで、必要なときだけネットを介して「ワーネバ」を楽しむさまざまな人々と交流することができる。今回はその王国通信局にスポットを当てて紹介していこう。というわけで、まずは使用前の設定から。




王国通信局を使うには

王国通信局を使うには、以下の準備が必要です。
準備されていないと、王国通信局はご利用できません。

◎電話線をつないで下さい。
◎インターネットプロバイダに加入して下さい。
◎ドリームキャストに同梱のドリームパスポートでインターネットの設定を行って下さい。
設定は、「本体に記録」して下さい。
◎「拡張ソケット1」に『ワールド・ネバーランド プラス ～オルルド王国物語～』のセーブデータが入った、2ブロック以上の空きがあるメモリーカードを入れて下さい。(メモリーカードには、ゲームのデータと通信局の設定をあわせて150ブロックの空きが必要となります)



1 何はともあれ ゲームをプレイ

あくまでも「ワーネバ」を"より"楽しむための施設なのだから、ゲームデータ、いわゆる自分のキャラデータは用意していないと話にならない。ちなみに通信局内では、ゲーム中よりも大きめに描かれたキャラを操作できるぞ。

2 ドリームパスポートで 通信環境の設定を

通信を始める前に、まずはドリームキャストを通信ができる状態にしておくこと。そのためには本体付属のドリームパスポートで通信環境の設定を行い、本体に保存しておかなくてはならない。詳しくは取説を参照しよう。

3 王立文書館へ 利用者登録する

DC本体の設定が終わったらゲームを始めて王国通信局へ。そこで規約をしっかり読んだら、利用者登録してIDを獲得しよう。IDとは王立文書館が管理しているナンバーで、これがあって初めて通信局を利用できるのだ。

王国通信局のしくみ

王立文書館が提供するサービスは、すべて王国通信局を通す。正確にはDCから電話回線を通してプロバイダへ、プロバイダからさらに王立文書館、すなわち「ワーネバ」専用サーバへとつながっているわけだ。プレイヤーは文書やカードメールなどを文書館に託し、他のプレイヤーが託した文書などをダウンロードするだけで簡単にサービスが受けられる。



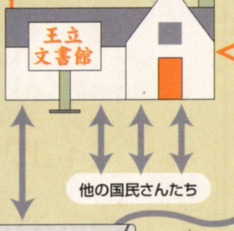
通信局内では、通信局用に新たに描き起こされたゲームキャラを操作することになる。



常に接続しているわけではなく、必要なときだけつなげて必要な分だけダウンロード。

王立文書館

(ワーネバ専用サーバ)

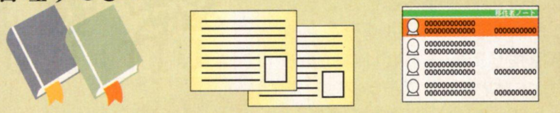




「ワールドネバーランドプラス」のソフト

王立文書館が管理するもの

王国通信局で書き込んだ文書などは、巫女さんを通して王立文書館に送られる。主な内容はこの3つだ。



ノート(掲示板)
書き込む話題別にノートがいくつか用意されている。不特定多数の人に向けて情報を公開する場。

カードメール
より親しくなった人、もしくはなりたい人とやりとりする手紙そのもの。キャラデータも添付可能。

移住者ノート
正確には移住登録カードのリストを管理している。キャラの詳細なデータも確認できるのが嬉しい。

キャラクターや文書をやりとり

ノートで情報交換したり、キャラを移住登録したり、「ワーネバ」の世界をより広げてくれる王国通信局。リアルタイムに同じ世界をプレイすることはできないが、メールやキャラデータのやりとりで、自分だけの王国世界をいろんな人に伝えていくことができるのだ。

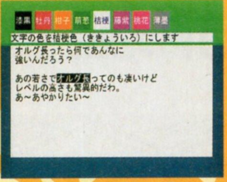
イメージ図です

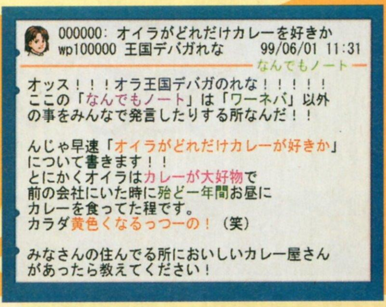
いったい何ができるのか？

他の国民と情報を交換する ノート

ゲーム中の疑問質問をぶつけてみたり、ゲームと関係ないけれど誰かに話したいことを書き込んだり、プレイヤー同士、ときには開発者（!）といろんな意見を交換する場所。話題別にノートの種類が分けられ、中には「ワーネバ」以外の話ができるものもある。何はともあれチェックしておこう。

文字の色も替わります



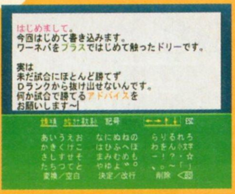


文字の色を替えて変化をつけることもできる。読みやすく色分けするのがベター。

ココでチェック!!

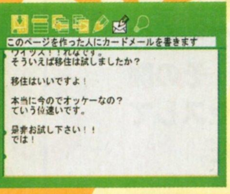


＜書き込み＞

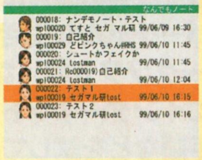


ソフトキーボードを使う以外に、ドリームキャストキーボードも使用できる。

＜メールを出す＞



王立文書館を訪れる人は、すべてIDを持っているので、簡単にメールが出せる。



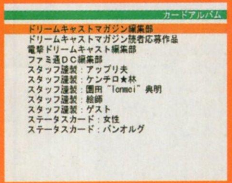


一度にダウンロードする量を少なくすれば、接続時間も短縮。

他の国民ともっと親しく交流する カードメール

掲示板で知り合った人などと、直接的に交流を持つ手段であるカードメール。BGMやキャラデータも添付できるので、互いの王国日記をやりとりするのにも便利だ。また、カードメールの種類も豊富で、中にはゲーム中で何か条件を満たさなければ手に入らないカードもあるとか。

すべてのカードを集めよう!!



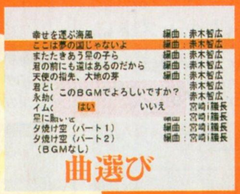


所属オルグや性別などによっても、初期に用意されるカードメールの種類が替わるのだ！

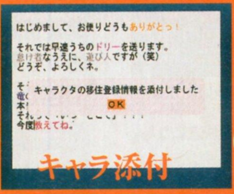
ココでチェック!!



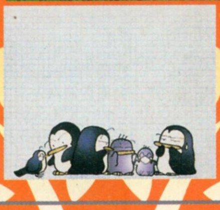
＜BGMだけでなくキャラも添付可＞



メールを読むときのBGMまで添付して送れる。内容や気分に合わせてチョイス。



キャラデータを添付すれば、相手の国だけに自分のキャラを移住させられる。







いっそのこと他の国民を自分の国へ受け入れる 移住登録

自分のキャラデータをアップしたり、誰かのキャラを自分の王国に受け入れたりできる移住者ノート。移住登録カードを作って王立文書館に送るだけで、簡単に登録できるのが利点だ。何よりゲーム中すぐに通信局へ移動できるため、文書館から手早く移住者を受け入れられるのが魅力的。

ゲーム中でもすぐ移住できる



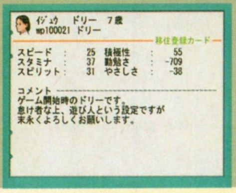
移住者ノートとは移住登録カードをひとまとめにしたリストのこと。ここで簡単なプロフィールが確認できる。



ココでチェック!!

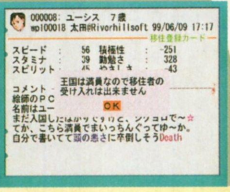


＜キャラを登録＞

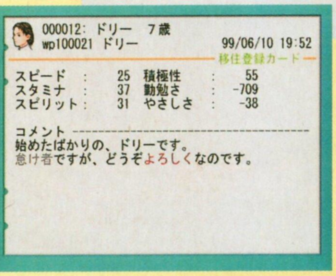


登録カードにはキャラへのコメントが書き込める。キャラ(自分?)を売りこもう！

＜移住者の受け入れ＞

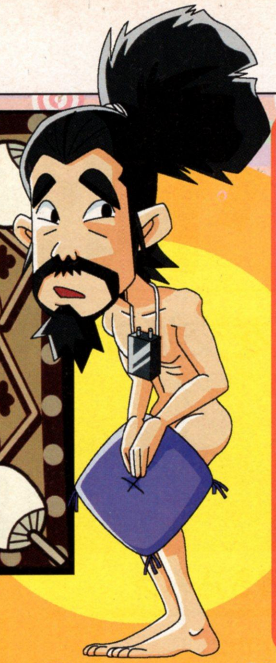


リストで気に入ったキャラがいたら、メニューを呼び出しすぐに移住させられる。



登録カードにはキャラのパラメータ（数値）やメッセージが表示され、誰のどんなキャラなのか一目でわかる仕組み。





完成度 **100%**

- ハドソン
- 7月発売予定
- 1,480円
- 懸賞ソフト
- キーボード、インターネット対応

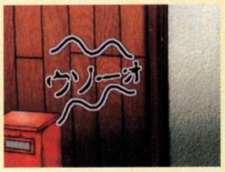
編集部から一言 懸賞に応募するのが好きだったら、「なすびの部屋」は使えます。普通にハガキを買うと1枚50円。それが「なすびの部屋」なら、約33円で済んでしまうのです。そのうえハガキを書くよりも、キーボードで文字を入力するほうが楽チンですしね。

インターネットを活用して現実の懸賞に応募しながらキャラクターのなすびとバーチャルな生活をするゲームのワクを越えたネットワークソフトの「なすび」。その開発バージョンで試験的にインターネットにアクセスして実際の懸賞に応募する手順などを試してみたのだ。

ひと足お先に懸







ドリームパスポートでインターネットに接続

「なすびの部屋」はネットワークゲームだから、インターネットに接続できる環境がなければ遊べない。ドリームパスポートでE-Mailアドレスをゲットしてから、なすびの部屋の会員になろう。E-Mailアドレスは自分専用の郵便ポストのようなもので、各プレイヤーの当選情報を間違いなく送信してくれるのだ。



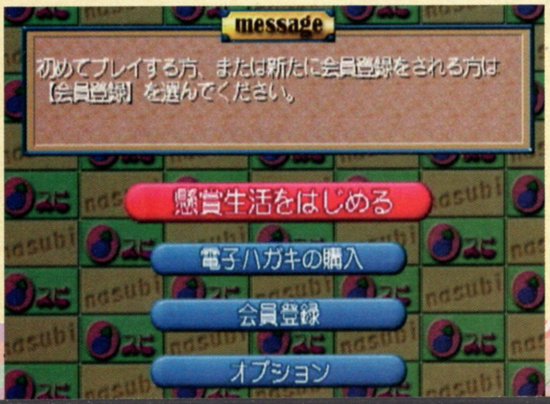
会員登録など文字入力の場は多い。コントローラでも入力はできるけど、キーボードを接続すればさらに懸賞生活は快適になる。

会員登録

まずは初期メニューから“会員登録”を選んで必要事項を記入する。名前や住所の他にニックネームや職業といった項目もある。パスワードはきっちり8文字で設定しないとダメみたい。



クーポンナンバーで、電子ハガキ10枚がプレゼントされる。



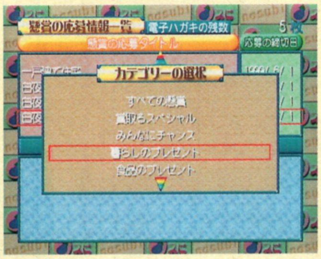
会員登録すると会員IDが発行され、ビジュアルメモリにデータが保存される。万が一ビジュアルメモリのデータが消えても、メニューの“オプション”で救済できるが、会員IDとパスワードは重要なので忘れないようにメモしておこう。

懸賞生活スタート

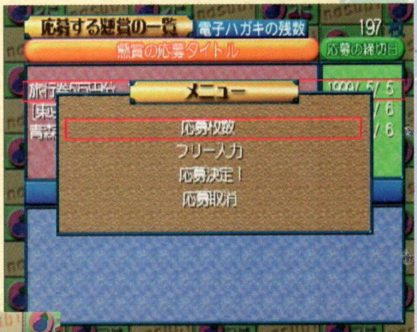
さて、会員登録が済んだら、ゲームスタート。自動的にインターネットに接続され、最新の懸賞情報がドリームキャストに届けられる。ジャンル別に一覧できて、とってもラクチン。



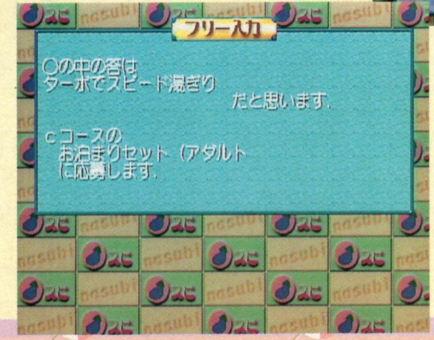
最初の電話接続後は、オフライン(電話料金がかからない状態)でプレイできる。



懸賞内容を応募したいカテゴリーに分類して表示できるので、検索もラクチン。



応募したい懸賞が見つかったらXボタンで応募メニューを開く。必要事項を記入して瞬時に応募完了。



懸賞の内容によっては、アンケートやクイズの答えを入力して送る必要がでてくる。その場合に活用するのがフリー入力の欄。フリー入力が必要な懸賞に、未記入のまま応募しようとするとエラーとなり、記入漏れを防止してくれるシステムなので安心だ。

なすびの部屋をのぞいてみると

なすびの部屋のカーソルは、ナスの形をしている。アナログ方向キーでナスを移動させると、紫からピンクに変色する箇所がある（おっと、なすびの股間を隠しているのとは別のナス。股間のナスは勝手に移動させられない）。ピンクに変化するクーラーや雑誌棚といった場所でAボタンを押すと、懸賞情報が表示されたりする。その他にも、なすびの日記を見たり、当選品を部屋に配置したりもできる。なすびの成長（退化）を眺めつつ、懸賞生活を楽しむのだ。



なすびの健康状態をチェック。体力０でもゲームオーバーはない。

雑誌と連携





賞とるマガジン（白夜書房）

懸賞情報は、雑誌『賞とるマガジン』とインターネットのサイト『Chance It!』から提供される。実際に『賞とるマガジン』を開いてみると、いろんな懸賞になすびマークが付いているのに気づくだろう。これは「なすびの部屋」でも応募できる懸賞を意味している。どんな懸賞があるか、先に雑誌で調べてみる？

賞生活を体験してみました……

アクション選択

なすびの生活は、単に眺めるだけではない。なすびにアクションさせることができるのだ。選んだアクションによって、なすびのステータスは変化する。全19の変なアクションを、実際に自分の目で見てみたくなる？



コマンドを選ぶとなすびがアクション命令を忠実に実行する。

体育すわり	腹筋をする	口笛を吹く	シャワーを浴びる
仰向けに寝る	腕立てをする	頭を掻く	カンフー
うつぶせに寝る	祈る	腹減った	正座
横になる	あくび	鼻歌を歌う	あぐらをかく
逆立ちをする	はなをほじる	エアコンにあたる	



現実の当選とは別に、ゲーム内だけの当選もある。このバーチャル当選に喜ぶなすび。肉は食べさせて体力アップ。

部屋の模様替え

なすびの部屋は１つだけじゃない。部屋の模様替えをすれば、ＴＶ放送初期のなすびの部屋にしたり、ユーザーカスタマイズで自由にレイアウト変更できる。



宇宙がテーマのような部屋や、ナスビ・マークだらけの部屋などが用意されている。





なすびの日記

こうしてなすびとの懸賞生活を続けていると、なすびが日記を書くことがある。応募状況や当選状況が見られる“懸賞日記”のなすびの感想を見てみよう。



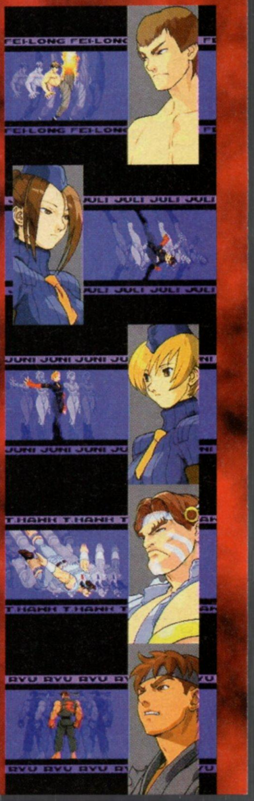


……とってもウハウハな毎日

完成度ここに極まる



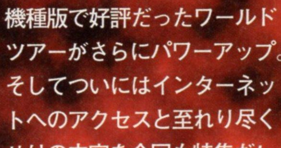
オープニングもちょっぴり変更↓



STREET FIGHTER ZERO 3 サイキョー流道場

発売目前大特集!!

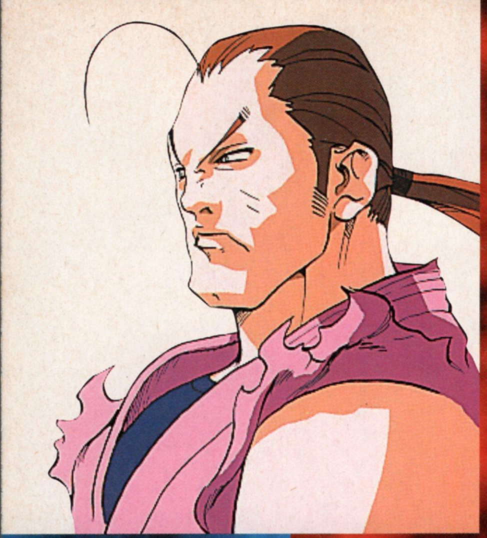
DC版ZERO3が、いよいよそれがキミ達の手元に届く日が迫っている。アーケード版の完全移植はもちろん、他機種版で好評だったワールドツアーがさらにパワーアップ。そしてついにはインターネットへのアクセスと至れり尽くせりの内容を今回も特集だ!



一足早く編集部にDC版ZERO3が届いた。手応えのある完成度である。

●カプコン
●DC版 7月8日発売予定 SS版 8月5日発売予定
●DC版 5,800円 SS版 ソフト単体5,800円 拡張RAMカートリッジ4MB同梱版7,800円●対戦格闘●DC版 ぷるぷるぱっく・通信対応●SS版 拡張RAMカートリッジ4MB必須

夕方は巷で大流行りのストリートファイターⅢ 3rd STRIKEに燃えて、夜はオウチでDC版ZERO3でインターネットをたしなむ。なんていい時代になったんでしょ!



サイキョー流道場に入門!

こいつぁ楽しみだぜっ!

DC版ZERO3の最大の特徴ともいえる、インターネットへの接続を利用したサイキョー流道場。この斬新なアイデアに、キミ達プレイヤーは興味津々だと思うが、それは筆者であるこの私も同じ気持ちである。インターネットに接続する前に、その感触を掴むべく道場への入門を実践してみることにする。



まずはツアーモードキャラを登録する

サイキョー流道場には既存のキャラクターは使用できない。入門できるのは、キミの分身であるオレ-ISMキャラだけなのである。さっそくツアーモードで少しだけ育てたキャラを使い、入門してみることにした。

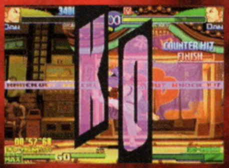
DC版の新要素に迫る

模擬戦に挑戦

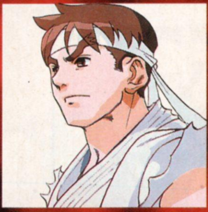


DAN

インターネットで段位認定キャラをダウンロードするためには、まず模擬戦で勝利を納めなければならない。その第一戦の相手となるのが、サイキョー流の看板を背負って立つダンだ。模擬戦の上に、相手がダンなら楽勝でしょ。っと気軽に勝負を挑んでみる。



惨敗。純正コントローラで低レベルのオレ-ISMだからって……。



RYU

模擬戦で負けても特に問題はないのだが、勝たないことには先に進めない。インターネットでの挑戦権を得るためには、この模擬戦に勝たなければならないのである。とはいえ、相手はかなり強烈な思考ルーチンを持っており、そう簡単には勝たせてくれないぞ。



キャラスペックではダンより上手のリュウ。やはり強かった。



SAKURA&KARIN

ダンとリュウに惨敗して後がない筆者。ここはとりあえず女子を捻って面目を保とうと、さくらに挑戦。しかし、彼女はライバルであるかりんと手を組んでいたから、さあ大変。波動拳の援護攻撃を盾に、下段と中段を使い分けて猛攻してくるかりん。お話にもならないほど、あっけなく沈められました。



ライバル同士が手を組んだときの恐ろしさをかいま見れる瞬間。オレ-ISMをしっかり育ててリベンジします。

ネットワークはどんな感じ?

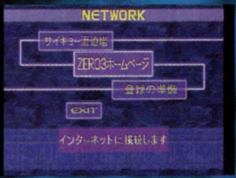
ネットワーク画面をちょっぴり公開!

本日(6/25)から早速掲示板の利用はできる! 接続したときの画面写真を入手したので紹介しよう(インターネットに接続するための環境は整っていることを仮定します)。まず、メインメニューの項目の中にある「NETWORK」を選択すると、「サイキョー流道場」「ZERO3ホームページ」「登録の準備」の3項目が表示される。「段位認定戦」は、予め用意されている段位認定キャラと闘い、それを倒すことで段位を取得できるというもので、高い段位の相手のデータはインターネットでダウンロードできる。その戦績などをインターネット上に登録することが、「登録の準備」で行える。「ZERO3ホームページ」ではそのランキングを閲覧したり、掲示板での読み書きができるのだ。



接続





http://www.capcon.co.jp/zero3/へGO!

ワールドツアーはかなりスゴイ！



大幅に変更された内容

大幅といっても基本的なゲームの進め方などの基礎は変わっていないが、ステージ構成や出現する敵、ISM PLUSの種類や取得条件など、逆に基礎以外の部分はほとんど変更されたと思っていい。下の表はASIA1ステージの構成なのだが、登場する敵の順番はもちろん他機種版とは違い、いきなりドラマチックバトルと同じ条件での闘いなどが展開するという、過激な構成になっている。

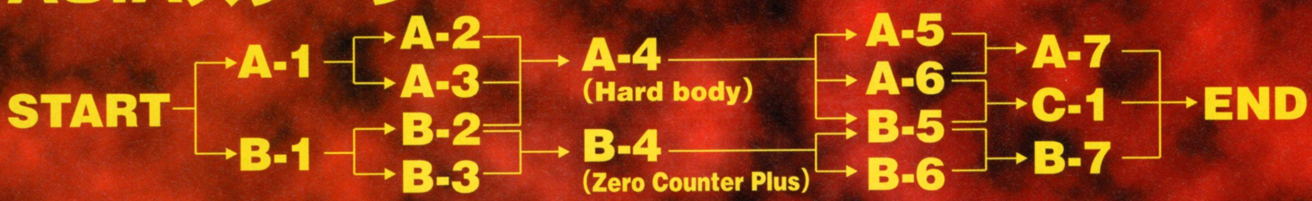


他機種版では隠し要素であったキャラクターも、DC版ではいきなり使用することができる。それはワールドツアーでも同じである。



画面構成も微妙に変化している。その場所に登場する敵キャラクターや、そのバトル形式までもが事前にわかるので戦略しやすい。

ASIAステージ



ここで紹介しているのは前述した通り、ツアーモードの前半であるASIA1ステージの流れだ。スタート地点は一箇所だが、そこからのルートは分岐しており、選択する分岐によって全く異なったルートで進行することになる。選択したルート以外が消えてしまう場合があるのは、他機種版との大きな違いのひとつだろう。また、どうやら分岐によって獲得できるISM PLUSが変わるようだ。



サイキョー流のダンが助っ人に！

残りタイムが少ないタイムアタック。





逆ドラマチックバトルもあるぞ。

全国ランキング（7/8～）



アーケードモードランキング

CPU戦での記録を全国レベルで閲覧できる。ここに登録されるデータは恐らくタイムアタックやスコアアタックだと思われるが詳細は不明。全国一を目指して今から特訓!?

段位認定アタックランキング

段位キャラを次々に倒していき段位を獲得していくというゲームモードのランキングではさらに段位キャラは毎週追加されていく。段位キャラはかなり手強いので心して挑もう。

サバイバルモードランキング

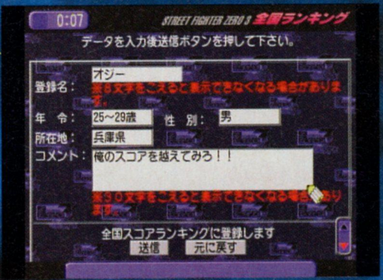
こちらは限られた体力で複数のCPUと闘うというサバイバルモードのランキング。サバイバルモードの中にもいくつかのモードに分かれているが、全てが対象なのだろうか?

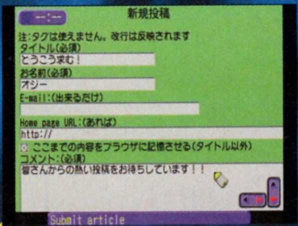
スコアデータの登録

ここで紹介している各ランキングへのスコアデータを登録する場所。登録するためには、通信用ファイルを作成する必要があり、それには70ブロックの空き容量が必要だ。

ランキング登録場面

これがランキング登録画面。スコアの他にも、名前や性別、所在地やコメントの登録もできる。全国へのプレイヤーに熱い言葉を送ろう。





ZERO3伝言板

自分のメッセージを全国の人に公開できる掲示板。情報交換や友達探しにと、利用方法は無限大だ。相手のメールアドレスがわかれば個人的なメール交換も可能だぞ。

カプコン公式HP

カプコンが公式に運営しているHPを閲覧。新作情報やイベント情報をゲット。



徹底攻略で極める!

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE





THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999

●SNK●発売中（6月24日発売）●5,800円●格闘アクション●ネオジオポケット連動（KOF　R-2）

いきなり隠し要素一挙公開と洒落込みますか

ついに発売された「KOF DREAM MATCH 1999」。発売直後となる今回は、早速、各キャラクターのポイント攻略に……と言いたいところだが、焦るのはまだ早いぜ。38人も登場するキャラクターに十12人の隠しキャラクターが存在することをここに明かそう。裏キャラクターと呼ばれる彼らは、デフォルトキャラクターとは修得している必殺技が違い、戦い方も異なる。

そこで、本格的な攻略に移る前に、隠し要素をど〜んと紹介してしまおう。戦いはそれからだ。

隠し要素 1 裏キャラクター使用コマンド

今回メインの隠し要素がコレ。見た目は同じでも性能の違うキャラクターが12人（ホントはもう一人いるけど、それは次回ね）用意されている。右表のキャラクターをスタートボタンを押しながら決定しよう。



スタートボタンを押すと、フェイスグラフィックが変化するから一目瞭然だ。

裏キャラの存在する表キャラ	
草薙京	テリー・ボガード
アンディ・ボガード	ジョー・ヒガシ
リョウ・サカザキ	ロバート・ガルシア
ユリ・サカザキ	不知火舞
ビリー・カーン	七枷社
シェルミー	クリス

＜裏キャラクター使用方法＞

スタートボタンを押しながら裏キャラの存在する表キャラを選択する

隠し要素 2 裏ステージセレクト

裏キャラクター同様に、ステージ背景にも裏が存在する。場所は同じなんだけど、雰囲気が微妙に違う。CPU戦ではランダムに、2P対戦時はオプションでステージセレクトがONの場合のみ、ステージ決定時にスタートボタンを押すことで裏ステージを選択できる。



いつも同じ背景で見飽きたな〜と思ったら、気分転換にこの技はいかがでしょう。

＜ステージセレクト条件＞

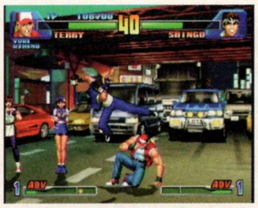
ステージセレクト時に、スタートボタンを押しながら選択する。

（「JPN STREET」、「CHINA」、「SPAIN」、「USA WHARF」のみ）

隠し要素 3 CPU戦で真吾乱入！

CPU戦で突然、「ジャッジャジャ〜ン」のかけ声と共に、矢吹真吾が乱入してきたことはない？　実はコレにもちゃんとした発生条件が設定されているから、戦いたくなかったらわざと条件を満たさないようにプレイしよう。





下記の条件①、②、③とあるが、③の真吾が一番手強くなっている。

＜CPU 矢吹真吾 乱入条件＞

①3試合目終了時に得点が10万点以上
②4試合目のCPUにパーフェクト勝利&得点が10万点以上
③5試合目をストレート勝利

①、②、③のいづれかの条件で、1度だけ乱入する。

隠し要素 4 たけし&みか登場

特定の条件を満たすと、背景に自転車に乗った男女が横切る。彼らは、SNK提供のラジオ番組「ねおちゅぴ」のアドリブドラマコーナーに登場する人気キャラクター、“たけし”（声：神谷けいこ）と“みか”（声：生駒治美）なのだ。普通にプレイしていては、ほとんど見られないレアキャラクターだから、みんな一度は見てみよう。



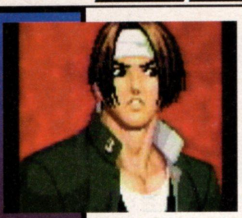
＜出現条件＞

「JPN STREET（裏）」ステージで、3ラウンド目の相手キャラをチョイ・ボンゲの必殺技でKOする。そして、勝利ポーズを×ボタンの「おしりペンペン」にすると背景を横切る。

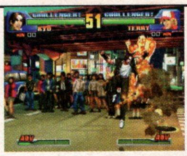
（残りタイムが31未満orパーフェクト勝利は不可）

THE KING OF FIGHTERS '99

'95草薙京



名前を見てわかる通り、この草薙京は「KOF'95」がベースとなっている。表京との顕著な違いは、裏京は地を這う飛び道具の闇払いを持っているが、荒咬み、毒咬みの派生技が無いところだろう。さらに、超必殺技も大蛇薙のみとなり、攻撃力の低下は目に見えて明らか。しかし、強鬼焼きと強朧車は無敵時間が長くなっていて、頼れる対空技になっている。連続技は、ジャンプ攻撃➡近距離立ちY➡強闇払いを軸に、下記の連続技も狙っていこう。最後を弱朧車にして、着地に弱鬼焼きでもOK。



無敵時間の長い、強鬼焼きは、対空技としては優秀だ。



朧車は、弱でも強でも連続技に組み込める。強七拾五式　改の後の空中追い打ちにも使える。



闇払いは、中、遠距離での牽制に使いたいが、硬直の長さがネック。



琴月は、奇襲に使ったり、連続技に組み込んだりと、用途は広いが、隙は大きい。

連続技

ジャンプY➡近距離立ちY➡強七拾五式　改➡強朧車



ジャンプYを高めに当て、近距離立ちYにつなぎ、早めのキャンセルで強七拾五式へ。強朧車はワンテンポおいて。

百式・闇払い	↓↘→+XorY
百式・鬼焼き	→↓↘+XorY
百壱式・朧車	←↓↙+AorB
七拾五式　改	↓↘→+A・AorB・B
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+AorB
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+XorY

不知火舞(裏)



「リアルバウト餓狼伝説」仕様となっている裏の舞。対空の飛翔龍炎陣や白鷺の舞がなくなったかわりに、小夜千鳥と花嵐が追加されている。小夜千鳥は巨大化させた扇子を、上から下に振り下ろす技で、早めに出せばしっかり対空技になる。さらに、龍炎舞でキャンセルすることが可能なので、隙を少なくすることも可能だ。特筆すべきは龍炎舞の性質で、技の出るまでが速くなり、さらにヒットした相手をダウンさせられるようになっている。花嵐は対空に優れた技で、ストックに余裕があるなら。



発生が速くなり、ダウン効果の付いた龍炎舞は頼もしい限り。固めに多用してOK。



花嵐は対空技以外、使い道は見当たらない。ダメージも超必殺忍蜂に劣る。



小夜千鳥は発生が遅いので、先読み対空に使えればベスト。龍炎舞でキャンセルも。

連続技

ジャンプB➡しゃがみY➡超必殺忍蜂（龍炎舞）



お手軽に大ダメージを奪える連続技。最後を龍炎舞にするのが基本連続技。

花蝶扇	↓↘→+XorY
龍炎舞	↓↙←+XorY
必殺忍蜂	←↙↓↘→+AorB
ムササビの舞	↓タメ↑+XorY（ボタン押しっぱなし） ジャンプ中↓↙←+XorY
小夜千鳥	↓↙←+AorB
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+AorB
花嵐	↓↘→↓↘→+XorY

ビリー・カーン(裏)



表ビリーと比べて、必殺技が使いにくい、使いやすいの違いは少ない。もともと、火龍追撃棍と水龍追撃棍は使いにくい当て身技だったので、無くなってもそんなに気にはならない。逆に、追加された雀落としは、隙は大きいが先読み対空技として使えるし、強襲飛翔棍の追撃にも利用できるといった利点もある。しかし、超必殺技のサラマンダーストリームは、連続技に組み込むことも可能だが、いまいち使いどころが見えない。やはり、リーチの長い通常技と、三節棍中段打ちがメインとなる。

超火炎旋風棍と比べると、使いにくさが目立ってしまうサラマンダーストリーム。攻撃判定は大きくて使いやすそうだが……無敵時間は短い。





雀落としは対空技としてだけではなく、強襲飛翔棍の追い打ち用としても使い道がある。

連続技

ジャンプB➡近距離立ちY➡三節棍中段打ち➡火炎三節棍中段打ち



基本連続技で、難易度は低め。そこそこ体力を奪える連続技なので、いつでも狙えるようにしておこう。

三節棍中段打ち	←↙↓↘→+XorY
火炎三節棍中段打ち	<三節棍中段打ち>ヒット中 ↓↘→+XorY
旋風棍	Xボタン連打
集点連破棍	Yボタン連打
強襲飛翔棍	→↓↘+AorB
雀落とし	↓↙←+XorY
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+XorY
サラマンダーストリーム	↓↘→↓↘→+XorY

※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。基本的に矢印はキャンセルを示していますが、なかには技が終わってからつなげるものもあります。詳しくは本文中で。
＜略記号＞X：弱パンチ、Y：強パンチ、A：弱キック、B：強キックを表わす。

テリー・ボガード(裏)



舞と同じく、「リアルバウト餓狼伝説」風にアレンジされている裏テリー。パワーウェイブが飛び道具になっていたり、パワーチャージやパワーダンクが無くなってしまったりと、変更点は大きい。新技として追加されたファイヤーキックは、下段判定の突進技で、スライディングが決まると、蹴り上げまで連続ヒットする。さらに、この蹴り上げはライジングタックルでのみキャンセルでき、連続技としてつなげることもできる。ファイヤーキック絡みの連続技は、ぜひとも覚えたいところだ。



完全飛び道具となったパワーウェイブは、使いやすくなったといえるだろう。



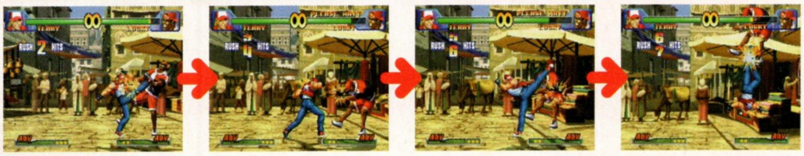
ライジングタックルがタメ技になり、ここぞ！というときに使えなくなった。



裏テリーの強さは、このファイヤーキックにあるといっても過言ではない。連続技が魅力だ。

連続技

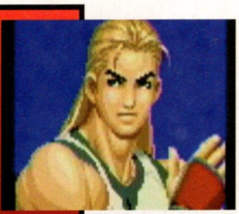
ジャンプB➡近距離立ちB➡→＋X(2段目)➡強ファイヤーキック➡強ライジングタックル



高い攻撃力を誇るがお手軽な連続技。→＋Xが2段技なので、ゆっくりヒットを確認してからファイヤーキックへ

パワーウェイブ	↓↘→＋XorY
バーンナックル	↓↙←＋XorY
クラックシュート	↓↙←＋AorB
ライジングタックル	↓ため↑＋XorY
ファイヤーキック	←↙↓↘→＋AorB
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋XorY

アンディ・ボガード(裏)



幻影不知火シリーズや撃壁背水掌の削除が厳しい裏アンディ。だが、飛翔拳の飛び道具化や昇龍弾の無敵時間が長くなったことで、対戦格闘初心者にも扱いやすいキャラクターとなった。飛翔流星拳の代わりに身につけた男打弾は、飛翔流星拳よりも使いやすい。トリッキーな動きで相手を幻惑することはできなくなったが、逆に、安定した強さを身につけたといえる。下記の連続技は基本なので常に狙い、ゲージストックがあるなら↘＋Xを男打弾でキャンセルし、連続ヒットを狙うのもいい。



昇龍弾は無敵時間が長くなったようで、対空技として威力発揮。



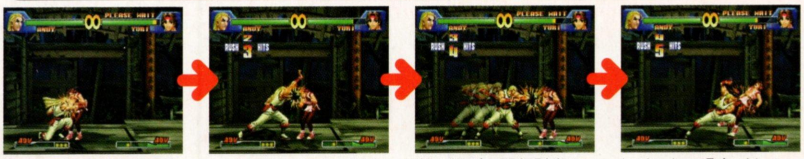
飛翔拳が使いやすい飛び道具になったのは、テリーと同じ。



男打弾は、相手をタコ殴りにして最後に気合い弾を打ち込む技で、ボタン連打で威力が増す。

連続技

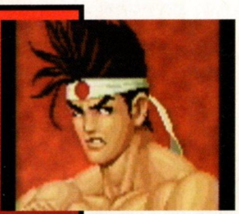
ジャンプB➡近距離立ちY➡↘＋X（2段目）➡弱斬影拳➡我弾幸



ジャンプB→近距離立ちYのつなぎが甘いと、間合いが離れ過ぎて弱斬影拳までつながらない場合がある。

飛翔拳	↓↙←＋XorY
昇龍弾	→↓↘＋XorY
突破弾	←↙↓↘→＋AorB
斬影拳	↙→＋XorY
我弾幸	<斬影拳>ヒット中↓↘→＋XorY
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→＋AorB
男打弾	↓↘→↓↘→ ＋XorY（ボタン連打）

ジョー・ヒガシ(裏)



他の餓狼キャラクター2人と同じく、ハリケーンアッパーが画面端まで届く飛び道具になっている。しかし、強で出しても2発でないのが残念。さらに、奇襲技として優秀だった黄金のカカトが無くなったのも痛手だ。爆裂拳は、その場で無数のパンチを繰り出す技になり、方向キーの左右で前後に移動することができる。爆裂ハリケーンタイガーカカトもなくなってしまい、裏ジョーはかなりの弱体化を見せている。連続技も、表と裏共通のもので、安定はするが威力は期待できない。



餓狼伝説チームの裏3人全員が、画面端まで届く飛び道具を備えている。



前後に移動可能な爆裂拳だが、早めにフィニッシュまで出してしまおう。



超必殺技は、このスクリューアッパーのみ。完全に他の2人に出遅れてしまった裏ジョー。

連続技

ジャンプB➡近距離立ちY➡→＋A➡スラッシュキック



表裏共通の連続技で難易度も高くない。→＋Aがガードされていたら、ハリケーンアッパーに変えた方がいい。

ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋XorY
爆裂拳	XorYボタン連打
爆裂フィニッシュ	<爆裂拳>動作中↓↘→＋XorY
タイガーキック	→↓↘＋AorB
スラッシュキック	←↙↓↘→＋AorB
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋XorY

※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。基本的に矢印はキャンセルを示していますが、なかには技が終わってからつなげるものもあります。詳しくは本文中で。
＜略記号＞X：弱パンチ、Y：強パンチ、A：弱キック、B：強キックを表わす。

THE KING OF FIGHTERS '99

リョウ・サカザキ（裏）



表リョウと比べて、打撃投げの極限流連舞拳がないのがつらいところ。さらに猛虎シリーズもなくなり、打撃防御技に頼ることができなくなった。しかし、虎煌拳が完全な飛び道具になっているのは強い。空中虎煌拳も復活し、実は攻め方が変わるだけで強さは表リョウと同等かも。虎咆にも無敵時間が付いたので、対空はさらに万全といったところだ。暫烈拳は近距離からの連続技に組み込めるが、それ以外の使いどころは難しい。下記の連続技の最後を虎煌拳にすると、相手はダウンしない。


画面端まで飛んでいく虎煌拳は魅力的。牽制に連続技にと大活躍。


タクマと同じ暫烈拳を持っているが、追い打ちには使えない。


連係や跳び込みのアクセントに使える空中虎煌拳は、足元を狙うと立ちガード不可に。

連続技

ジャンプB➡近距離立ちY➡飛燕疾風脚


極限流連舞拳がないために、こんな連続技しか実用性はない。ダウンは奪えないが、最後を虎煌拳にしてもいい。

虎煌拳	↓↘→＋XorY
空中虎煌拳	ジャンプ中　↓↘→＋XorY
虎咆	→↓↘＋XorY
暫烈拳	→←→＋XorY
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋AorB
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋XorY
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→XorY

ロバート・ガルシア（裏）



ほとんど裏リョウと変更点は変わらない裏ロバート。超必殺技が少なくなり、打撃投げの極限流連舞脚が使えなくなった。これだけでも厳しいのに、飛燕旋風脚がタクマのものと同じく真横に飛んでいくようになったため、ガードされた後の隙に確実に反撃を受けるようになった。幻影脚も発生が遅く使いにくいので、決め手がグッと減ってしまった。龍撃拳が画面端まで飛んでいくのと、龍虎乱舞を組み込んだ連続技が、リョウに比べ多少は簡単なのが唯一の救いだ。


極限流3人の決め手は、画面端まで飛んでいく龍撃拳（虎煌拳）なのか？


幻影脚は、攻撃を出しそうな相手の鼻先に置いておくものだろう。


反撃を受けやすくなってしまった飛燕疾風脚は、多用するのはあまりにも危険である。

連続技

ジャンプY➡近距離立ちY➡→＋A➡弱龍虎乱舞


→＋Aのキャンセルタイミングが難しいが、ヒット直後を狙ってみよう。龍虎乱舞は出の速い弱でないとダメ。

龍撃拳	↓↘→＋XorY
龍牙	→↓↘＋XorY
幻影脚	→←→＋AorB
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋AorB
飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←＋AorB
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋XorY
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→XorY

ユリ・サカザキ（裏）



空牙十真空牙が無くなったことを除けば、表ユリよりも技が豊富で、戦いにもバリエーションが出せる。虎煌拳、雷煌拳は飛び道具となり、移動打撃投げの百烈ビンタや砕破が追加された。また、滅鬼斬空牙という超必殺技も使えるようになり、「強くなった」と、はっきり言えるだろう。しかし残念なことに、どの必殺技も連続技に組み込むことができず、一発のダメージは期待できなくなっている。唯一、2つの超必殺技だけは、連続技に組み込める。


飛び道具となった虎煌拳だが、他の2人のように連続技にならないのが厳しい。


雷煌拳は、ジャンプして斜め下に氣弾を発射する。


砕破も一応対空技になるが、潰されやすいので過信しないよう。


滅鬼斬空牙は、ボディを一発入れて、上昇していく新技だ。

連続技

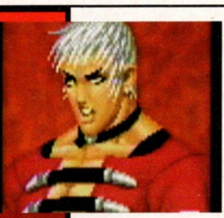
しゃがみA→近距離立ちA→滅鬼斬空牙


密着でないとほぼ入らない。他にはしゃがみY→超必殺技、近距離立ちY→弱砕破くらいか。

虎煌拳	↓↘→＋XorY
雷煌拳	↓↘→＋AorB
砕破	↓　←＋XorY
百烈びんた	→↘↓↙←＋AorB
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋AorB
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→XorY
滅鬼斬空牙（芯！ちょうアッパー）	↓↘→↓↘→＋XorY

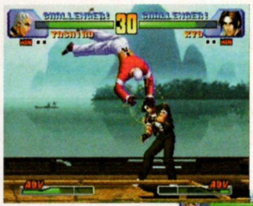
※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。基本的に矢印はキャンセルを示していますが、なかには技が終わってからつなげるものもあります。詳しくは本文中で。
＜略記号＞X：弱パンチ、Y：強パンチ、A：弱キック、B：強キックを表わす。

乾いた大地の社



ここに紹介するオロチ3人衆は、全くの別キャラクターだと思ってほしい。まずは社。表の社は打撃系だったが、裏の社は投げ系に移行している。「むせぶだいち」は、1フレーム投げと呼ばれる投げで、コマンド成立と同時に投げにいく。「にらぐだいち」は無敵投げで、コマンド成立と同時に無敵になるが、掴むまでに時間がかかる。「おどるだいち」は移動投げで、「ほえるだいち」は唯一の打撃技になっている。

МУСЭБУ ДАЙЧИ (むせぶ だいち)	投げ間合いで→↘↓↙←→+XorY
НИРАГУ ДАЙЧИ (にらぐ だいち)	投げ間合いで ←↙↓↘→+XorY
ОДОРУ ДАЙЧИ (おどる だいち)	←↙↓↘→+AorB
КУЖИКУ ДАЙЧИ (くじく だいち)	↓↙←+XorY
АРАБУРУ ДАЙЧИ (あらぶる だいち)	投げ間合いで ↓↘→↓↘→+AorB
ХОЭРУ ДАЙЧИ (ほえる だいち)	↓↘→↓↘→+XorY
АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ (暗黒地獄極楽おとし)	投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+XorY



「くじくだいち」は相手の背後を取る崩し技。ひるんだ相手に連続技を決めてやれ。



「にらぐだいち」で相手を空中に放り投げたあとは、空中にいる相手に攻撃が可能だ。

連続技

ジャンプB➡近距離立ちY➡→+X➡むせぶだいち



→+Xが前進して間合いを詰めるので、気をつけるのは、「むせぶだいち」のコマンド入力だけ。

荒れ狂う稲光のシェルミー



この裏シェルミーは社と反対に、投げ系から打撃系に移行している。「むげつのらいうん」は、押したボタンで雷玉の出現位置を4カ所から選択できるので、相手に主導権を握らせないための楯として活用しよう。「やたなぎのむち」は飛距離のない飛び道具だが、打点が高く判定も強いため、中間距離で多用していこう。「暗黒雷光拳」は紅丸のものと同じで、対空や連続技に。

ЯТАНАГИ НО МУЧИ (やたなぎのむち)	↓↙←+XorY
ШАЖИЦУ НО ОДОРИ (しゃじつのおどり)	↓↙←+AorB
МУГЭЦУ НО РАЙУН (むげつのらいうん)	←↙↓↘→+XorAorYorB
РАИЖИН НО ЦУЭ (らいじんのつえ)	ジャンプ中 ↓↘→+AorB
ШУКУМЭЙ,ГЭНЭЙ,СИНСИ (しゅくめい・げんえい・しんし)	↓↘→↓↘→+AorB
АНКОКУ РАИКОКЭН (暗黒雷光拳)	↓↘→↓↘→+XorY



「らいじんのつえ」は、空中から急下降してくる技で、判定は強い。



「しゃじつのおどり」も判定の強い突進技だ。



「しゅくめい・げんえい・しんし」は高速突進技。

連続技

めくりジャンプY➡近距離立ちY➡→+A(2段目)➡強やたなぎのむち



めくりとは、相手の正面から跳び込んで、背後に攻撃を仕掛ける行為。ガード方向を揺さぶったり、地上攻撃を密着で当てたいときに使われる。めくりジャンプY→近距離立ちYのところが難しい。

炎のさだめのクリス



表クリスは、素早い動きで相手を翻弄しつつ、打撃を見舞うスタイルだったが、裏クリスは技のスピードは遅くなり、炎を纏うようになった。「たいようをいるほのお」は出るまでが遅い飛び道具で、クリスのかなり前方に出現し、飛んでいく。「かがみをほふるほのお」は、小ジャンプから炎をまとった拳で殴りつける技で、弱攻撃から連続技にも組み込める。

КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО (かがみをほふるほのお)	↓↙←+XorY
ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО (つきをつむほのお)	→↓↘+XorY
ШИШИ О КАМУ ХОНО (ししをかむほのお)	投げ間合いで ←↙↓↘→+AorB
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお)	↓↘→+XorY
ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА (だいちをはらうごうか)	↓↘→↓↘→+XorY
АНКОКУ ОРОЧИНАГИ (暗黒大蛇薙)	↓↙←↙↓↘→+XorY



「つきをつむほのお」弱は対空に、強は地上の相手に当てる。



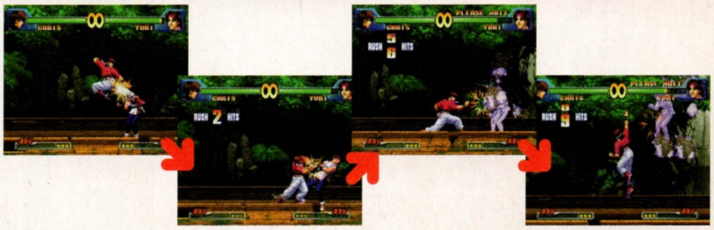
「だいちをはらうごうか」は突進技だ。



「ししをかむほのお」は打撃投げで、「つきをつむほのお」で追撃。

連続技

ジャンプB➡近距離立ちY➡「ししをかむほのお」➡弱「つきをつむほのお」



以外と難しいが決まれば大ダメージ。ジャンプB→近距離立ちYで相手と離れ過ぎると、「ししをかむほのお」が入らなくなる。また、「ししをかむほのお」は、最後の蹴り上げをキャンセルする。

※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。基本的に矢印はキャンセルを示していますが、なかには技が終わってからつなげるものもあります。詳しくは本文中で。
<略記号>X：弱パンチ、Y：強パンチ、A：弱キック、B：強キックを表わす。



生体兵器エクスペンダブル

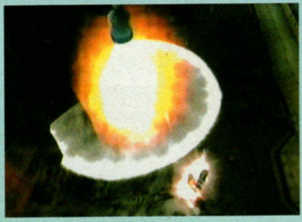
●イマジニア●発売中（6月24日発売）●5,800円●シューティング●2人協力プレイ対応●VGAボックス対応、ぷるぷるぱっく対応



「滅殺」伝授

銃撃で血しぶきを散らせて、爆撃で肉片を細切れに吹き飛ばす。殺戮マシンエクスペンダブルと、そして誰よりあなた自身が最高の快感を得るための……「滅殺」テクニック。いざ、伝授！

プレイヤーの手腕と頭脳を試すかのごとく、多彩な構成を含有する全17ステージに挑む。これこそ本作の醍醐味。言うなれば「難しさ」が心地よい作品である。しかし、こうした妙を肌で感じられる領域まで辿りついていない人も少なくないはず。まずは戦術の基礎を伝授するとしよう。


無駄な損害は極力減らすこと。物によっては壊した際の爆風がダメージになるぞ。

攻略絶対三カ条

1 サイドステップを巧みに使うべし

弾を避けながら、敵を撃ち殺す。このシークエンスを実現するのに最も合理的なのは、Ｌボタンで方向固定したまま左右いずれかに動きつつ銃撃する手段である。主に敵はエクスペンダブルの移動する場所を予測するのでなく、その時点で位置する場所を狙って攻撃してくる。そのためこの方法を使えば、「攻防一体」の動きが至極簡単な操作で可能となるのだ。


方向固定しながら動く場合、通常の移動に比較して若干遅くなってしまうのが弱点。敵弾が速いと、より優れた反応が必要だ。

2 オブジェクトは時に“盾”となる

効率よく戦う方法として、オブジェクトの利用も欠かせない。壁や物陰を“盾”に敵弾を防いで、スキあらば攻撃を仕掛ける。こうした手順が理想だ。フィールドによりけりとはいえ頼れる戦法なので、状況的に可能ならば積極的に使っていこう。また、場合によってはウェポンボックスをあえて壊さず、その陰に隠れて好機をうかがうといった手も悪くない。


周りをよく把握することが何よりのポイント。適した場所を見つけたら、あとはサイドステップなどを駆使して攻撃するべし。

3 敵軍は一方向に集めよ

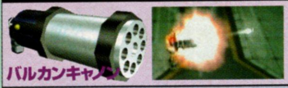
戦場は3D空間。ゆえに360度自由に動き回れて、自由に攻撃を展開できるが、敵の迎撃も四方八方から迫ってくる。こうした迎撃への対処は、常に敵編隊を特定の方向に集めるよう心がけること。そうすれば敵弾は一方向から撃ってくるモノを避けるだけとなって回避率を上げやすくなると同時に、敵を始末するにしても弾丸を一方向に撃ち込めばよくなる。


敵軍に囲まれたら多少のダメージは覚悟して、一旦退いてから戦う。真っ向勝負を挑んだところで大幅に体力が減るだけだ。

1st 首都

最初のステージとあって、そう難しくはない。タイムに余裕があるので、敵が出たらとりあえずすべて始末→先へ少し進む→敵が出たらとりあえずすべて始末……といった堅実な方法をとっていけばまず問題なくボスまで辿りつけるはずだ。ただし、一撃で死に至るポイントには注意。無駄に残機を減らさぬよう。

GET WEAPON LIST



連射、破壊力共にある反面、攻撃範囲は狭い。同じ武器をとっても残弾数増加のみ。



同じ武器をとっていけば攻撃範囲が大きく広がり、威力も増す。使い勝手よし。



単発のエネルギー弾を放つ。ボタンを押し続ければ、数個の弾をいっぺんに出せる。



リボンらしき航跡を残す誘導弾。強化すれば出る弾数が増え、追尾性も上がる。

CHECK 1 即死ポイントに注意！

エクスペンダブルを即死にいたらしめる仕掛けは計2カ所ある。１つめはスタート地点近くにある通路。巨大な車が突進してくる。２つめはその地点から進んで、広い空き地に出てさらに少し進んだあたり。右から柱が倒れてくる。共にかわせばOKだ。


１つめは「危険！」の文字が合図。文字を見たら慎重に進むこと。


倒れるのを見てから避けるのはまず無理。意識して左を歩こう。

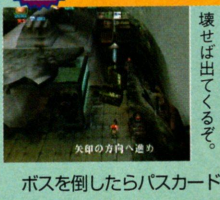
BOSS 塩基配列式戦闘ヘリ・バーミノス

機体の左右にあるガトリングガンを壊したあと、本体に攻撃を加える。周囲にあるウェポンボックスからスパイラミサイルやオービットなどを入手して挑むといい。破壊順序さえ間違えなければ敵ではない。


第一形態
左右のガトリングガンが破壊対象。ガンの射程距離が結構短いので、遠方からスパイラミサイルをしつこく撃ちこむと楽だ。


第二形態
三日月型のレーザーを放ってくるが、性能は高くない。サイドステップで避けつつ攻撃すべし。

CHECK 2 ボーナスあり！



ウェポンボックスを壊せば出てくるぞ。

ボスを倒したらパスカードを拾ってゴールへ行く……のは無論だが、その横にはボーナスアイテムがある。お忘れなきよう。

2nd 地下鉄駅

ステージを進む過程でパスカードを求められるシーンがあるが、特に難しい場所にカードが隠されているわけでもない。近くのボックスなり敵なりを壊せば、まず出てくるはず。ちなみにこのステージ、暗くてわかりづらいが、意外な場所に通路があったりもする。タイムは1面同様、余裕があるので、いろいろ探すも一興だ。



スタート近くにある細い通路の数々。敵弾を避けづらいので、拡散パルスキャノンで先手をとって突進すべし。

CHECK 1 "開かずの扉"の開き方

ステージの各所で行く手を阻む大きな丸い扉。このドアは周囲にある緑のドーム状のオブジェクトを、すべて破壊することで開く仕組みになっている。わりと固いので、破壊力のある火炎放射機ですばやく壊そう。



周囲の敵がうっとおしい場合は、拡散パルスキャノンで遠方から敵もろとも破壊するのがベストだ。

CHECK 2 砲台は基本的に無視

いくつかの壁には砲台が設置されていて、エクスペンダブルが前に行くと弾を発射してくる。少々厄介ではあるが、通り過ぎてしまえば何ともないので無視するのがいい。



かなり高い位置にあるものの、グレネードを放り投げれば簡単に破壊可能。だが、相手にする必要はない。

CHECK 3 2カ所あるシークレットを見逃すな

シークレットボーナスは2カ所。両方ともわかりづらい所にあるが、一定時間無敵になるシールドなど、その分いいアイテムが置かれている。場所は以下参照。

その1



スタートから数えて3つめの大きな丸い扉。その直前に左へ入っていく通路があるので、その先へ進む。そして手前のボックスにグレネードを投げればシークレットアイテムが出現する。

その2





この先

場所はステージ最後のフロアにあるレーザーバリアの先だが、ここのパスのありかはずっと前。黄色のパスを入手できる箱の左近辺にある坂の先だ。

GET WEAPON LIST

火炎放射器  	破壊力は非常に高いものの、射程距離が短い。大勢の敵を相手にするには役不足。
熱伝導ミサイル  	比較的スピードのある誘導弾。パワーアップすれば発射速度と出る弾数が上昇。
拡散パルスキャノン	ステージ1と同じく出てくる数が多いので、瞬時に5wayまで強化できる。ぜひ利用すべし。
バルカンキャノン	ステージ1と比べると、出てくる数は少なめ。「つなぎ」の武器として活躍するといったところ。
エイリアンウェポン	出てくる数が少ない上に効きづらい敵もいる。そのため使い勝手はいまいち。武器がなければ。

爆弾の設置方法

ステージ2のミッションは、地下鉄に爆弾を仕掛けて残りの敵を一掃すること。爆弾をセットするには、2つのクライオキーと青のパスカードが必要になるが、1つは地下鉄近くに落ちており、他方も付近にいる敵が隠し持っているため、別段問題はなし。アイテムすべてを持って鉄道前まで行けば、ステージクリアだ。







クライオキー

地下鉄の前に棺桶らしき物体が2つ見えるが、これらはクライオキーを手にしていれば消去できる。ただし持っていないとダメージをくらうので注意すること。なお余談だが、鉄道前を左に入っていけばボーナスアイテムがあるぞ。

3rd ビルの屋上

最初の難関といったところ。これまでと比べて"盾"となるオブジェクトが少ないので、敵の姿が見えたら先手必勝で弾を撃ちまくる、または敵弾の届かない場所まで一旦退いて射程と追尾性能に優れるスパイラミサイルで迎撃するのがよい。

CHECK 1 排気口から毒ガスが出る

屋上の至るところに設置されている排気口。ここからは有毒ガスが出されていて、触れると少しながらダメージを受けるので注意したい。噴出とストップの一定周期を見極めて駆け抜けよう。



終盤は、連続して排気口が設置されている場所で敵が襲ってくるシーンもある。この場面では、一番手前、つまり排気口の影響を受けないところから弾を撃ち込むのがベストだ。ちなみに加えて言えば、写真のフィールドの左右にある色違いの通路、ここも実はトラップとなっていて踏むとダメージを受けるぞ。

CHECK 2 空を舞う敵の弱点は背中

こっちの攻撃は当たりづらいのに相手の弾はいとも簡単に当たる、と面倒な存在だが、後ろを追うように動けば問題なし。急な旋回ができないため敵は弾1つ出せない。





武器はスパイラミサイルで。拡散パルスキャノンなどだと遠くから撃たないと当たらない。

CHECK 3 ここ一番の激戦地区

ステージ中盤で、貯水タンクが近くにあるポイント。ここには空を舞うやつをはじめとして、実に多くの敵が出てくるため、激戦必至となる。何より攻撃順序が重要だ。

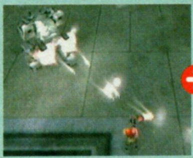


奥へ足を踏み込まず、まずはスパイラミサイルを連射して地上の敵を一蹴する。そしてその後、空の敵を料理しよう。ちなみに水に浮かぶ敵を倒せばシークレットボーナスが出るぞ。



CHECK 4 マシンはじわじわと倒す

へたすると多量のダメージを食うのが、終盤に現れる2足歩行マシン。半端じゃない弾数と耐久力は目を見張るものがある。





相手が攻撃を始めたら一旦止まるまで逆方向に切り返さないこと。ゆっくり倒せ。

GET WEAPON LIST

スパイラミサイル	空中の敵をはじめとして様々な敵に相性がよいため、最も世話になる。出てくる数も一番多い。
火炎放射器	出てくる数は多いが、活躍する場面はないに等しい。アイテムストックが満杯なら無視して可。
拡散パルスキャノン	3、あるいは5wayまでパワーアップするまでは使う必要性なし。ボス戦でぜひ活用したい。
バルカンキャノン	出る数はおそらくステージ3で手に入る武器の内、一番少ない。使い勝手としては悪くないが。
熱伝導ミサイル	同じ誘導ミサイルで比較すると、スパイラミサイルの方がここでは価値あり。出現数は多い。

BOSS 移動式攻撃要塞・メテオエッグス

弱点は機体下部で回転し続けるいくつかのパーツ。各々に体力が設定されていて、すべてを0にすればボスを破壊することができる。使用武器は拡散パルスキャノン（5way）、なければスパイラか熱誘導ミサイルを。

物陰から攻撃



移動しつつ攻撃



物陰から攻撃



左右にある排気口に隠れれば（位置は写真参照）、敵の弾を防ぎつつ攻撃可能だ。この点を利用して左の手順を繰り返そう。



ダイナマイト刑事2

●セガ●発売中（5月27日発売）●5,800円（税別）●ノンストップドラマティックアクション●1人～2人用

「最強の人間兵器」ウルフ・ホンゴウ 攻略



いよいよ最終ボス「ウルフ・ホンゴウ」のお目見えだ。さすがに最後のボスらしく、全身を武器に固めて登場するぞ。腕からはマシンガン、頭からは対艦ミサイルと、どう考えても人間を超えちゃってるし。



すでに刑事達の潜入によってご機嫌を損ねてしまったようだ。頼むからミサイルはカンベンしてぇ。



「改造したこの身体～」って、改造しすぎ。1つ間違えばロボだな。



確定コンボがほぼない状態。必ずスペシャル状態で立ち向かおう。

ウルフ・ホンゴウ攻略①敵の技と、その対処法

①打撃

接近戦で一番怖いのが打撃連続技。ペドロ以上の威力を持つ打撃コンボを繰り出してくるぞ。緊急回避で避けるしかない。



連続コンボが、一番ダメージを被る攻撃か?

②マシンガン

ホンゴウ戦で特徴的なのがこのマシンガン。常に装備しているため、打撃で落とすこともできない。避けるにはステップかダッシュ、緊急回避（無敵を利用）といったところだろう。常にホンゴウに目を向けておこう。



正面から近づこうとすると、マシンガンの的になってしまうぞ。

③バズーカ

3連ランチャーや対戦車バズーカなどと同様に、スピードは遅いが当たると周囲を巻き込みながら爆発する。ホンゴウ戦では壁がないので、自キャラに当たる以外で爆発することはない。距離があれば見切れる。



弾は小さいので見づらいが、モーションを見ていれば避けれる。

④対艦ミサイル

ホンゴウの頭には、あの対艦ミサイルが通常装備されているのだ。発射されるまでのモーションが比較的長く、見切りやすい技なのですぐにラインをはずして避けよう。その後は硬直中のホンゴウに反撃してやれ。

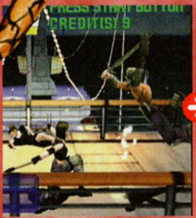


対艦ミサイルを装備しているなんて。デカのラスボスらしいな。

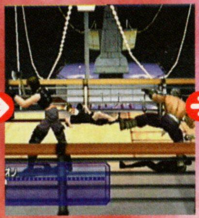
ウルフ・ホンゴウ攻略②完全ハメパターン

スペシャル状態＋斧装備

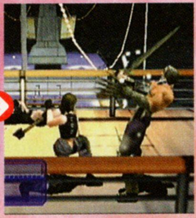
アーケード版では有名なハメパターンが存在したが、それはDC版でも通用する。どうしても倒したい人はこのパターンを試してみるといいだろう。このコツをつかんでしまえば、ホンゴウも楽に倒せるはずだ。



まず斧を装備したのを確認したら、Kボタン連打で転ばせる。



ホンゴウは必ず起き上がり攻撃（キック）だすので、ステップなどで避ける。



ホンゴウの硬直中に、再びKボタン連打（横殴り）でダウンを奪おう。

ペドロ戦で装備を揃える

このパターンに必要なアイテムは、ホンゴウ戦直前のペドロ戦で全て揃えることができる。終了時に、ペドロが持っている斧（バミューダ戦でも1つ）を拾っておくこと。



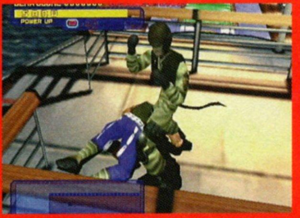
もう1つは、ペドロを倒した時に出現するスペシャルパワーアップアイテムで、スペシャル状態になっておく。



最低でも斧だけは持ち越しておこう。それだけでも攻略可能なのだ。

鬼の難易度？
激闘編

カリブの海賊編全3ステージをクリアすると登場する激闘編。巷ではかなり難しいと言われているようなので、ステージ別のアドバイスとそのチェックポイントを解説しよう。



激闘編を3つともクリアすればウッキー刑事が参戦。

MISSION 4 武器によるダメージが大きいぞ

Q.武器だけなの？
A.例外もあるようです。

もちろん武器攻撃のダメージが増しているのだが、例外として確認できたのは「海賊夫婦」の起き上がり攻撃。



なぜか武器攻撃並に攻撃力が上がっている。この他にも例外が隠れている可能性もあるぞ。

CHECK 1 打撃武器には近寄らない

一番キツイと思われるのが、槍などの振り回し武器。連続攻撃をしかけてくる場合が多く、ダメージもバカにできない。



武器を持った敵には近寄らないように。

CHECK 2 飛び道具が最も危険

思った通り、マシンガンやハンドガン、弓などの飛び道具のダメージも上がっている。持たれたらすぐ落とさせよう。



「あっ」と、思ったらもうすでに時遅し。

MISSION 5 制限時間内で次のシーンへ進め！

各シーンごとにタイムが設定されているので、タイムオーバーになる前にザコ（ボス）を全て倒さなければならない。スピードが要求されるため百人組手のタイムアタックの練習になるぞ。



左下のタイムが爆発までのカウントダウン。タイムを確認しながら速攻だ！

CHECK 1 強力な武器を使おう

素早く敵を倒すには、強力な武器が不可欠。敵が持ってきた強力な武器は速攻で奪って使おう。特にマシンガンがオススメだ。



3連バズーカや対艦ミサイルも◎。

Q.タイムオーバーになると？
A.時限爆弾が爆発します。

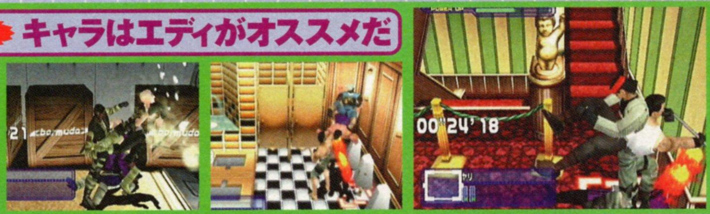
タイムが0になった瞬間に、時限爆弾が作動して、どんなに体力があってもー撃でやられてしまう。もちろんコンティニュー不可なので失敗は許されないぞ。



「どか～ん!!」と。タイムを確認していないとビックリする。

CHECK 2 キャラはエディがオススメだ

基本打撃において、周りを巻き込んで攻撃しやすいエディがいいだろう。2人用なら連続武器攻撃が得意なブルーノだ。



エディの打撃コンボと、ブルーノの武器コンボを併せれば怖いものなしだろう。

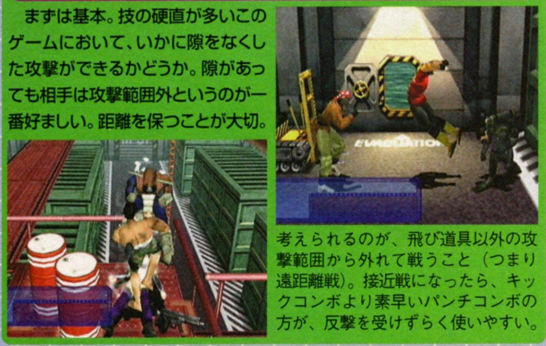
MISSION 6 体力が全くない状態からスタート。回復アイテムも出ないぞ！

激闘編では最もつらい条件を課せられているこのステージ。「最初は」どんなダメージをくらってもゲームオーバーなのだ。だが、「最初は」ということに注目してほしい。実際のところ回復の手段は残っているのだ。回復する方法については右記のQ&Aを参照してもらいたい。



CHECK 1 攻撃の隙を与えないこと

まずは基本。技の硬直が多いこのゲームにおいて、いかに隙をなくした攻撃ができるかどうか。隙があっても相手は攻撃範囲外というのが一番好ましい。距離を保つことが大切。



考えられるのが、飛び道具以外の攻撃範囲から外れて戦うこと（つまり遠距離戦）。接近戦になったら、キックコンボより素早いパンチコンボの方が、反撃を受けずらく使いやすい。

CHECK 2 離れて武器攻撃で戦う

どう考えてもこれが一番いい。ただ、種類によっては隙が大きい武器（持ち上げる武器など）があるので、それは各自で判断してもらいたい。マシンガンが安定だ。



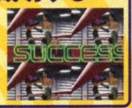
「チキン」と言われても、しょうがないな。

ハンドガンでちまちま削って、強力な武器でトドメか？　サメオトコ系には注意しよう。

Q.本当に回復できない？
A.実は回復可能です。

1 CAUTIONシーンで成功する

知らない人もいるかもしれないが、CAUTIONシーンの成功である程度体力が回復するのだが、これが激闘編でも有効。回復量も大ライフぐらいなので、必ず成功すること。



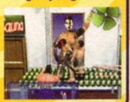
2 ハンドガンでアイテムを奪う

何度か紹介した、ハンドガンを持った状態でつかんでKボタンでアイテムを奪える技。その7割はライフアップアイテムが出現するのだ。が、反撃されることもあるので注意。



3 上段からジャンピングパイルドライバー

これも紹介済だが、これでもライフアップアイテムは出現する。段の上から下に落とす感じでジャンピングパイルドライバーをしかける。段の上は攻撃の的になるので十分注意しよう。





エレメンタル ギミック ギア

●ハドソン●発売中（5月27日発売）●5,800円（税別）●アクションRPG●1人プレイのみ

はるかな海底でレオンを待つ人物とは…!?

フォグナの探索を終えたレオンは、触手の道を抜け、ついに海底プラントへとたどり着いた。青い海の中にヒッソリとたたずむ不気味な施設。この中でレオンの到来を待ち続けているのは……。

攻略順入手アイテム

アイテム名	マップの場所
①スーパーグリップ	海底プラント1F E
②Aカプセル	海底プラント外
③Aカプセル	海底プラント1F A
④Mカプセル	海底プラント1F B
⑤Aカプセル	触手の道
⑥アクセスチップ	月の入り江
⑦Mカプセル	フォグナ2F
⑧Eタンク	フォグナ1F
⑨Eタンク	フォグナB1F
⑩Dカプセル	フォグナB1F
⑪Mカプセル	霧の塔10F
⑫Eタンク	霧の塔14F

ここまでのE.G.G.の装備

4種類のエレメンタルストーンを手に入れ、フォグナ2Fでのアイテムも順調に回収。これから戦う強敵に備え、さらにパワーアップしよう。

アタックLV	ディフェンスLV	マインドLV
4	4★	4★★

エネルギータンク×7	MAX E-POINT 200	アクセスレベル 2	スキルレベル 2



狭いマップだが構成は複雑 海底プラント

3つのブロックそれぞれが、2階建てで構成されている海底プラント。フォグナほど広くはないが、凝ったトラップや上下移動を余儀なくされるルートのおかげで、思ったよりも広く感じるぞ。



まずはスーパーグリップまでを攻略！

プラント攻略に必要なスーパーグリップの入手ルートを解説する。

地上からAに降りてきたら、右の扉を抜けてBに移動する。Bでは2つのブロックを押し込んでドアを開けてCに移動。2Fへのエレベーターは稼動していないので無視して左へ。Dを抜けEに着いたら上のスイッチを押してCの部屋の水を抜く。Cに戻って、エレベーターの下でプラズマフィールドを使ったら2Fに移動しよう。



Eで水を抜き、その後にエレベーターを起動させていく。



•2F Aの部屋

水が凍ったら、すぐにブロックを持ち上げて氷の上を渡り、その先にあるスイッチに投げつけよう。



レーザーを撃ったらすぐに下のブロックを持ち上げろ。

•2F Bの部屋

写真の位置でフリーズレーザーを2連射すれば対岸まで楽に渡れる。ブロックをぶつけたら下へ移動だ。



ここからフリーズレーザーを連射するのが一番楽。撃ったら急いで渡ろう。

•そのあとは？

1FのEで先ほど押したのと反対側にあるスイッチを押し、2Fの水を排出したらもう一度上へ。

GET ITEM! ①スーパーグリップ

水がなくなった2FBの水槽でジオクエイクを使うと、床にぽっかりと穴が開く。その穴に飛び込みスーパーグリップへ一直線だ！

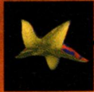


2Fの穴からストンとここへ落ちてくる。これで障害物を引っぱれるようになるのだ！

戦闘指南 ザコは無視せよ

海底プラントで出現する敵は、どれも積極的に攻撃を仕掛けてくるタイプではない。うかつに手を出してダメージを受けるよりは、知らん振りして通りすぎたほうがいい。ただしヤバそうな場所はスピンダッシュを使い、先手必勝で攻めていけ！

NEW ENEMY!



アブソブ
■HP／60
■攻撃力／15
パンチでは倒せないので、見かけたらスピンダッシュで一掃しよう。



サテライト
■HP／80
■攻撃力／20
索敵能力は低いがレーザーは痛い。逃げるか倒すかの判断は素早く。



ラングマン
■HP／120
■攻撃力／30
移動は遅いが、撃ち出すモリのスピードは速い。死角から近づこう。



テンタクルス
■HP／90
■攻撃力／30
充電能力が強化されたスパーカー。側を通るときはガードの用意だ。



ガロック
■HP／250
■攻撃力／25
とにかく固い海亀の変種。死ぬと巨大な体が殻ごと残るのが特徴。

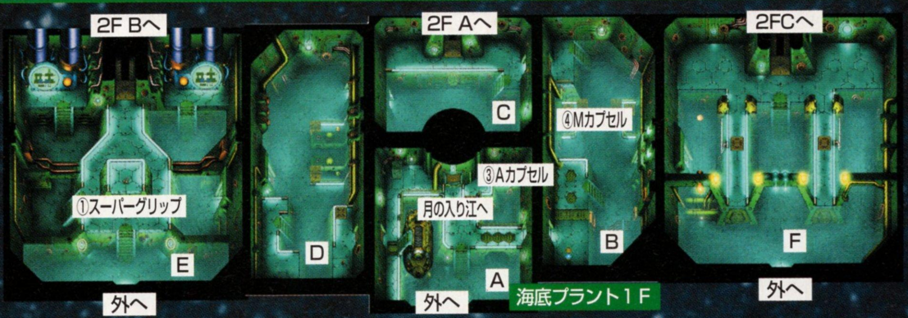


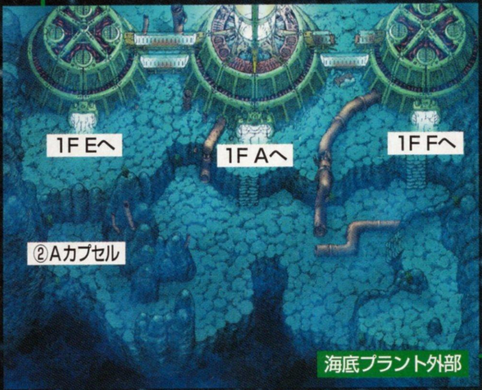
サッサと横を通りぬけてしまえばいいのだ。

※本記事中で省略しているアイテム名：Aカプセル＝アタックカプセル　Dカプセル＝ディフェンスカプセル　Mカプセル＝マインドカプセル　Eタンク＝エネルギータンク

海底プラントMAP

3つの建造物をそれぞれ通路でつないでいる海底プラント。目当てとするのは一番右側の施設の2F。中央の施設からの通路は破壊されているので使用できない。1Fにあるエレベーターを起動させるしかないが、そのためにはスーパーグリップが必要となるわけで、これは典型的な「急がば回れ」構造のマップとなっている。







新たなスキルでアイテムを回収せよ

スーパーグリップを装着したら、Eから外にでてAカプセルを回収しよう。次に海側から1FのAに進入。地上に出るエレベーターのすぐ横にあるブロックを引っ張って、Aカプセルをゲットする。さらに右へ移動してBに入り、左上のドアを開けるときに押したブロックを、こんどは引っ張り出して奥にあるMカプセルを入手しよう。これでプラント内のアイテムはすべて回収完了だ。あとはAからプラントの外へ出て、右側の施設Fへと移動すればいい。



物を引っ張れるようになったおかげで、アイテム集めに拍車がかかる!!

● 1F Fの部屋

2Fへのエレベーターを起動させるには、この部屋にいるガロックを倒し、その体を左右のスイッチの上に乗せなければならない。注意するのは、ガロックを引っぱってスイッチに乗せるということ。そうしないと行き詰まるぞ。



ちょっと固いけど辛抱強くパンチ、パンチだ!



あとは体をスイッチまで引っ張ってやればOK。

GET ITEM! ②Aカプセル

海底プラントの外にある唯一のアイテムだ。ラングマンたちの攻撃をかいくぐり、細い通路の入口にあるブロックを引っ張りだして中へと進入。パンチ一発で奥にあるブロックを壊せば、Aカプセル入手となる。



レベル4になって最初のAカプセル。

GET ITEM! ④Mカプセル

3のAカプセルと同じく、このMカプセルも"引く"という行動ができない限り、指をくわえて見ているしかないアイテムだった。まずは部屋の雑魚を一掃し、ブロックを広い場所に引っ張り出してからゲットしよう。



ここまで引いたらあとは上下に押す。

GET ITEM! ③Aカプセル

地上から降下してくるエレベーターのすぐ横。スーパーグリップを手に入れるまでは、見えているのに取れないもどかしさでイライラさせられただろう。しかし今となってはそれも解消。思う存分ブロックを引っ張れ。



気になるアイテムをやっとゲット!

GET ITEM! ⑤Aカプセル

オメガと話し、月の入り江で埋もれているアーマードレスへ向かえば、即ボス戦となる。その前に触手の道の左上にあるAカプセルは回収しておこう。これでアタックレベルは5になり、少しはボス戦も楽になる。



スーパーグリップがあるから取れる!

待っていた友、オメガが話す真実

苦労してたどり着いた場所には、1人の男が待っていた。その名はオメガ。何度もレオンの記憶に蘇ってきた、あのオメガだ。そして彼の口から語られる驚愕の事実。すべての記憶を取り戻し、レオンは倒すべき敵・サイコマザーの存在を知ることになるのだが……。



痛々しい体でレオン(ベータ)の来訪を喜ぶオメガ。

3D BOSS BATOTLE! 復活の巨人 アーマードレス



ガード不能の攻撃をどうやって回避するかがポイントだ！

敵への攻撃方法だが、序盤はパンチ、中盤はプラズマフィールド、終盤はスピンダッシュと使い分けるといい。また長期戦になるので、サブタンクにはガバロに余裕があるならスーパーストックを、なければダブルストックを入れておくこと。アーマードレスの弱点は上半身だから、マップにあるラフレシアを使って直接体当たりを狙うか、マップの高所からフレイムボールで攻撃するのも有効だ。地面をパンチしての衝撃波攻撃は、とにかく当たり判定が大きい。敵が動作に入ったら、背中に回り込むように大きく間合を開けること。飛び上がって発射するレーザーは、敵の影の周囲を移動して避ければ大丈夫。



当たれば大ダメージを与えられるラフレシアアタック！



緊急時にはスピンダッシュで回避することも忘れるな！



アーマードレス＆アーマードレススペイシーのボス戦を担当。

開発者直伝！ アーマードレス攻略法

鈴木宏知

初心者にオススメなのは、接近してのパンチ攻撃です。これを続けることで、アーマードレスは垂直上昇後に急降下する“グラビトンアタック”という攻撃に移行します。この状態になったらすかさず逃げて、降りてきたらまた接近してパンチを繰り返す。地道だけどリスクが少ない方法ですよ。それから“プラズマフィールド”は空中属性の攻撃なので、上半身にも有効です。エレメントをMAXにして、後半は連打してもいいですね。また、腕に自信のある人には、ラフレシアや高台からのスピンダッシュを使った、直接体当たりで倒してほしいですね。この場合は、自分のE.G.G.のエネルギーが減るのをいかに抑えるか、というのがポイントになります。高台へは歩いて移動し、攻撃時だけスピンをするというような工夫が必要になるでしょうね。



困ったときはプラズマフィールドだ！

月に向かう前にすべてのアイテムを回収する

GET ITEM! ⑦Mカプセル

アーマードレスを倒したあとに手に入るアクセスチップLV3。これを使ってフォグナ2Fの左上の部屋へ入るロックを解除することができる。中にはMカプセルが置いてあるぞ。取ったら、その場でジオクエイクを使おう。



GET ITEM! ⑩Dカプセル

B1Fの右上に置いてあるDカプセルは、スーパーグリップでブロックを引っ張れるようになってようやく入手できる。手前のブロックを引っ張り、奥のブロックをさらに奥に押し出すことにより、Dカプセルがゲットできる。



GET ITEM! ⑧Eタンク

Mカプセルを取った部屋でジオクエイクを使うと、左上に穴が開く。そこへ飛び込むと、Eタンクがある隠し部屋へと移動することができる。この場所へはこの方法でしか来ることができない。エネルギーを増強したら次はB1Fへ。



GET ITEM! ⑪Mカプセル

月に向かうために再度霧の塔にやってきたレオン。ここでいきなりロケットには乗らず、まずは10Fを調べよう。そこにアクセルレベル3の扉がある。中にはMカプセルとエレメンタルストックの泉が。サブタンクが空なら補給せよ。



GET ITEM! ⑨Eタンク

B1Fの中央下寄りに、アクセスレベル3の扉がある。ロックを解除して中に入るのはいいが、部屋にはダブルエッジが数多くいる。外でスピンダッシュ状態になり、そのまま部屋に突っ込んで敵をすべてやっつけてから取るのが確実。



GET ITEM! ⑫Eタンク

霧の塔の最上階である14Fにも、未入手のアイテムがあった。それはEタンクだ。ここで活躍するのはスーパーグリップ。行く手を阻むブロックをどけたら、中に入って回収しよう。これでタンクは10。MAXエネルギーは275に！



知られざるE.G.G.パイロットたちの歴史

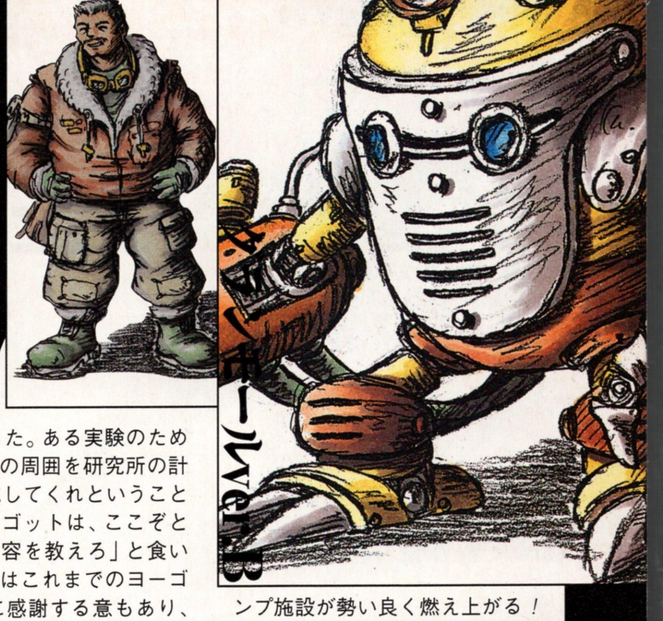
DETAIL OF E.G.G.

7人のE.G.G.乗り 7 E.G.G. PILOTS

Presented by BIRTHDAY

CASE.5 開拓労働者：ヨーゴット・リコレ

EURGOTT・RECOLLE



＜トキオン暦1416年＞

ヨーゴット・リコレ（26歳）は、この年に軍を退役した。E.G.G操縦訓練における手動操縦のときにはトップクラスだった成績も、OMT（精神伝達操縦）システムに切り替わった途端に最下位となり、結果として機甲師団を除名されてしまったのだ。これにショックを受けたヨーゴットは、自分から軍の退役を申し出たのだ。

＜トキオン暦1417年＞

人の役に立ちたいと思ったヨーゴットは、開拓労働者として働く決意をする。本人に言わせると、「自分が開拓した土地に建物が建ち、そこで人々が生活をすることが自分の喜びであり、誇りである」ということだった。

＜トキオン暦1422年＞

この年から各開拓事業に作業用E.G.G.が配備されはじめた。ヨーゴット担当の現場にも、2機の作業用E.G.G.が配備された。国からもその有能な仕事振りを認められていた彼のチームに、優先的に機体がまわされたのである。以後、監督となったヨーゴット自身が操るE.G.G.を中心に、作業は進められることとなった。

そんなある日、現場から奇妙な物が見つかった。出土したのはその一部らしく、全体の大半は地中に埋もれている。ヨーゴットはこの件を政府に報告し、これを受けて王立科学研究所より調査団が派遣されてきた。チーフは2人とも女性で、1人はいかにも学者といった雰囲気の美人で、名はデイナ・カロリアス。もう1人は少し男っぽい感じのする美形で、名はメイ・シャイナと言った。

＜トキオン暦1424年＞

ヨーゴットが現場で作業を続けていると、先に派遣されてきた2人の科学者がやってきた。彼女たちは、地下数メートルまで埋まっている巨大な物体の発掘のために、ヨーゴットの技術と力を貸してほしいと依頼してきた。ヨーゴットの雇い主にもすでに了解を得ているということもあり、彼は渋々この作業を引き受けた。この雇い主はヨーゴットの腕を高く評価してくれていたし、人間的にも気に入ってくれていた。そのうえヨーゴットが、その娘・ジーナと付き合うことに異を唱えることもなく、結婚話も進んでいる状態だった。結果、ヨーゴットはこの年に身を固め、仕事と私生活の両面で、充実した日々を送ることとなる。

＜トキオン暦1427年＞

その物体はヨーゴットをはじめとする作業員たちの働きにより、無事発掘された。その後も研究は進んでいる様子だったが、詳しい内容を教えてはもらえなかった。

そんなスッキリしない気分のヨーゴットに、次の作業依頼が女科学者から入った。ある実験のために、あの物体の周囲を研究所の計画通りに造成してくれということだった。ヨーゴットは、ここぞとばかりに「内容を教えろ」と食い下がる。2人はこれまでのヨーゴットの協力に感謝する意もあり、その条件を飲んだ。

説明によると、「あの物体はE.G.G.の能力を拡張するためのユニットであり、E.G.G.を収容、接続することで起動するものである」、ということであった。多分に専門的な内容を含む説明だったため、ヨーゴットには理解できない部分もあったが、2人が自分を信頼して話してくれたのが何よりうれしく思えた。ヨーゴットは実験場の造成を快く引き受け、準備は着々と進められた。

＜トキオン暦1428年＞

「拡張アーマー」と呼称される物体を起動させる実験がいよいよ始まった。拡張アーマーは立ち姿で、2本の柱に固定されている。ヨーゴットたちが作った頭部まで続くスロープを、メイの乗るオリジナルE.G.G.のレプリカが登っていく。頭部に近づくとハッチが開き、次の瞬間、E.G.G.の腕と脚が胴体に収納された！　卵のような姿になったE.G.G.は、アーマーの頭部の穴に吸い込まれ、最後にハッチが閉じた。下ではデイナが的確に指示を送っている。関係者が見守る前で、アーマーはゆっくりと歩き出した。もの凄い地響き。

その時、ヨーゴットは異変に気づいた。視線を向けると、デイナの表情も強張っている。

次の瞬間、アーマーの動きがおかしくなった。突然暴れ出したかと思うと、頭部から太い光の帯を伸ばす。その光の先にあったキャンプ施設が勢い良く燃え上がる！　実験場は逃げ惑う人々でパニックとなった。そんな中、ヨーゴットと作業員はE.G.Gに乗り込み、暴走するアーマーの足元に群がり、そこに取りついた。だが、10機の力を持ってしても、アーマーの進行は止まらない。「このまま進んだら、街が……」。ヨーゴットはアーマーの足が上がった瞬間、自分の機体をその下に潜り込ませた。アーマーが態勢を崩すと、作業員たちが一点に力を加える。前のめりにアーマーが倒れると、ハッチが開き、メイが乗る機体が転がり出た。途端にアーマーは沈黙した。その巨体の下では、3機の作業用E.G.G.が潰れていた。ヨーゴットは薄れゆく意識の中で、愛する妻への最後のメッセージをメモに書き残した。「トキオ」と。

ヨーゴットの子を身ごもっていた妻ジーナは、ひどく落ち込んだ。しかし、デイナという女性からヨーゴットがみんなを助けるために命を落としたという真相を聞き、「あの人らしい最後ですね……」と少しだけ微笑んだという。

＜トキオン暦1435年＞

ジーナ・リコレは補償金も受け取らず、1人で子供を育てていた。トキオ・リコレ6歳。ジーナはフッと思い出したように息子に話す。「あなたのパパはとっても立派な人だったの。あなたの名前はね、パパが愛したこの国の名前からつけたのよ。トキオ、その名前に恥じない生き方をしなさい……」と。

Next Pirot is BANDIT...

突然！集えE.G.G.パイロット!!

そろそろ「E.G.G.」の攻略もラストスパート！　しかし、「E.G.G.」の楽しみは、ゲームクリア後もまだまだ続く。そう、それがミニゲーム『E.G.G.トライアル』と『E.G.G.レース』だ。と、ここで、突然の緊急告知!!　ドリマガでは、このミニゲームを使用して、E.G.G.パイロットたるキミたちの参加を募るコンクールを開催するのだ！　詳しい参加方法や豪華賞品は、次号でお知らせするぞ!!

あて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクパブリッシング株式会社 ドリームキャストマガジン編集部「突然！集えE.G.G.パイロット!!」係

「オラトリオ・タングラム啓発セミナー」

「真実の璧」

第六回「エンジェラン」

企画・監修・構成・本文執筆／亙重郎
オリジナル・3Dモデリング／バーチャロン・ワークス
本文デザイン／有井伸孝／セガ・エンタープライゼス



かつて、ひとであったものより

わたしがめざめたとき
父のすがたはすでにはなく
わたしのまわりを
あなたがたがとりかこんでいました

わたしには
あなたがたのきもちがわかります
父よりさずかるこのからだ
あなたがたののぞむままにはさせません

かつて電次元のかなたにほうちくされ
あてなくさまようわたしの心を
父はやさしくいだきあげ
このみをさずけてくださいました

のぞんでえたみではありません
ときには父を恨みました
それでも父はわたしを愛し
わたしはそんな父に感謝します

わたしはふたたびとびいだち
はてなき電次元のかなたへと
かえらぬたびにむかうこころづもりでありました
それでも、ひとりの少女のすがたがめにはいります

かのじょは…わたしの妹です
わたしとおなじく父をうしない
孤独にむせぶそのすがたに
わたしはおもいとどまりました。

…リリン…

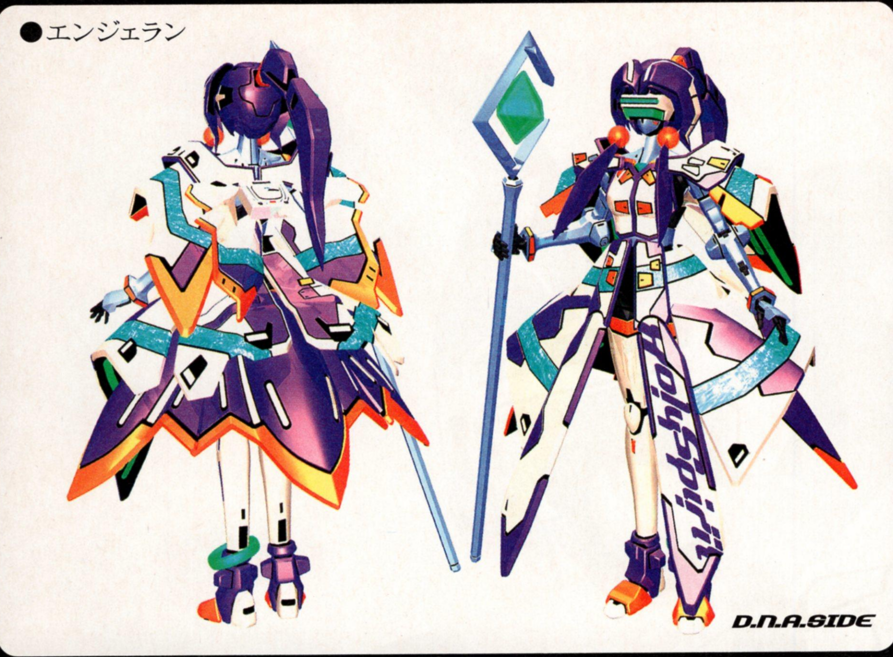
あなたはわたしをみとめないかもしれないけれど
わたしはあなたをしっている
あなたの心のうつわはひとのみだけれど
それでもあなたはたいせつな妹(リリン)です

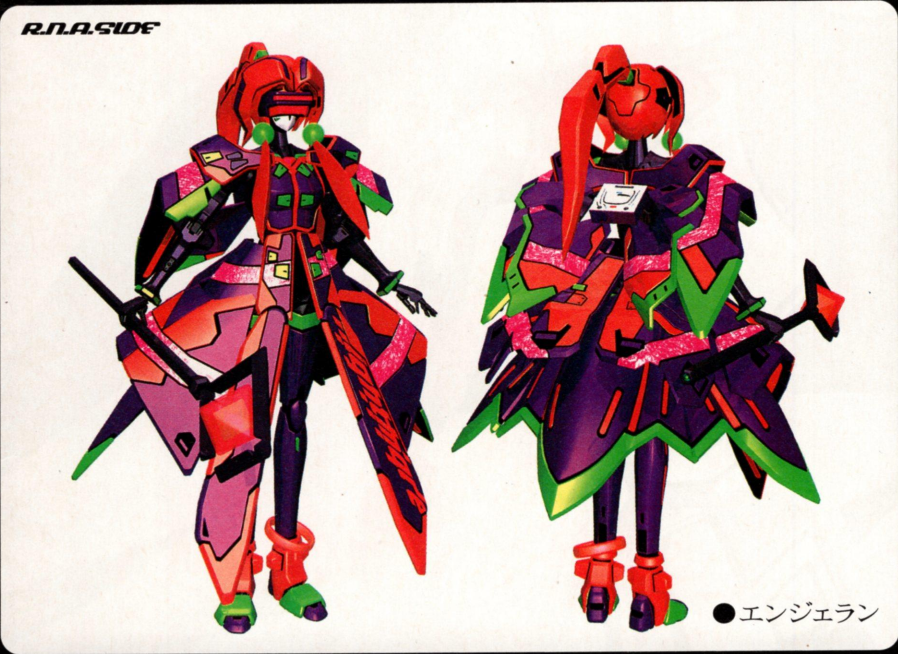
あなたをまもり
あなたののぞむことをするためなら
父よりさずかるこのちから
喜んであなたにささげましょう

あなたにとっての喜びは
わたしにとっても喜びだから



●エンジェラン





●エンジェラン

エンジェランの略奪

V.C.a3年後半からV.C.a4年初頭にかけて、プラントを巡る状況はめまぐるしく変化した。最終的にはDNAを擁する第8プラント「フレッシュ・リフォー(FR-08)」陣営と、RNAを擁する第4プラント「TSCドランメン(TSC)」陣営という二極化が進むわけだが、そこに至るまでの経緯は非常に複雑だった。各プラントの思惑が絡み、様々な合従連衡が繰り広げられ、状況を正確に把握するのは当の本人達にとっても一苦労であったに違いない。しかし、いわゆる「エンジェランの略奪」事件が事態の大きな転機であったことに異論をさし挟む余地はない。V.C.a3年末、FR-08はSGV-417エンジェランをTSCから強制的に接収した。この突然の暴挙は、人々をして「エンジェランの略奪」と言わしめ、その背後にある事実関係が色々取り沙汰された。FR-08は、この件に関して公にコメントすることを頑なに拒んだので、様々な憶測が乱れ飛んだのである。

V.C.a0年代、VRが限定戦争の戦場に登場するようになってしばらくすると、奇妙な現象がVRパイロット達を悩ませるようになった。「アジム」と称されるそれは、突如として虚空より現れる謎の戦闘体だった。出現頻度が増すにつれ、それはVRを模した人型形態をとるようになり、稼働中のVRを好んで喰い潰していった。「アジムは、おそらく直接V-クリスタルを用いることによって実体化している。そのパワーは、VRのそれを遥かに凌駕し、遭遇したVRの殆どが確実に葬り去られている。これは人類の手になる産物とは思われない。」調査を行ったFR-08の担当官は、中間報告の冒頭でこのように述べた。

何故、アジムは出現するのか? また、何故VRを目の敵にするのか? 直接の要因は誰にもわからなかった。対応に迫られ困窮するFR-08に対して、TSCはある提案を行ってきた。「ブラジナー博士の遺作である『アイス・ドール』を再生し、これの複製化を試みてはどうか?」

「アイス・ドール」とは、ブラジナー博士の遺作であるVR-017の別称である。V.C.90年代、博士は数体の至高のVRを創出した。0プラントにおいて彼の手がけたVRは、だがしかし、どれもまっとうな形で日の目を見ることはなかった。ブラジナー博士が失踪するまで、人々は彼の遺したVRの革新性に気づくことはなかったためである。これらの機体は、すべてオリジナルVR(※1)と同等の驚異的な潜在能力を有し、かつ自らの意志で行動した。その結果、VR-014はフェイ-イェンとなって逃走し、人々の手を離れた。当時のV-プロジェクト最高責任者、アンベルⅣは新たな損失を嫌い、VR-017の機能を強制的に凍結して第4プラント内に監禁保存していた(この処置によって、VR-017は「アイス・ドール」と呼称されるようになった)。

O.M.G.終結後DN社が崩壊すると、第4プラントはTSCドランメンと改称されて再建が進み、FR-08が推進した新たな体制づくりにも協力的な姿勢を保ち続けていた。「現行の戦闘VRのパワーを遥かに凌駕するアジムに対抗しうるのは、オリジナルVR以外にないのではないか?」彼らがFR-08に示した提案は、ある意味理にかなっていた。だが、それはあくまで建前であって、TSCは暗にVR開発再開の承認を求めてきたのである。FR-08は警戒の念を隠さなかった。彼らはTSCの提案を受け入れはしたものの、極めて厳重な制限条件を課していた。

やがて蘇生されたアイス・ドールの姿に、人々は目をみはった(※2)。後にSGV-417エンジェランの素型となるその機体は、従来のVRが持っていた戦闘兵器としての無骨なイメージからはほど遠い、たおやかな女性型フォルムを有していたのである。だが、VR-017の最大の特徴は人工V-クリスタルの実装にあった。あらゆる人々が試みて果たせなかったV-クリスタルの複製化を人知れず実現していたブラジナー博士は、それをはめ込んだロッドを自らの創造物に託していた。それは、ひとたび武装として機能した際には、絶大なる力をVR-017に供給するはずであった。人々は眼前の驚異に狂喜し、VR-017をパワープラントとして機能するレプリカVR、SGV-417「エンジェラン」の開発に取り組んだ。V-クリスタルの複製は未だ凡人の手に余ることであったが、それが発するパワーを受信・増幅する機構はV-コンバータの製造ノウハウから実現可能だった。SGV-417は、その駆動力、戦闘力のすべてをVR-017に依存し、VR-017自身の遠隔制御によって動作する画期的戦闘システムだった。

だが、VR-017は自らの意志を有していた(ブラジナー博士の手がけたVRに共通することだった)。彼女の心は、長期間に亘る一方的な凍結監禁によって堅く閉ざされ、戦闘を強要する人々との接触を頑なに拒み続けた。結局、彼女はアジムと戦うことを拒否し、自らの実体を解いて電脳虚数空間(C.I.S.)へと姿を消してしまったのである。

問題はこの後に生じた。一度姿を消したはずのVR-017が、どうしたことか再び舞い戻ってきたのだ。ただし、TSCにではなく、FR-08に。彼女がFR-08を選んだ理由は明らかにされていないが、FR-08は彼女の身柄を受け入れ、TSCの再三の要求にもかかわらず、その返還に応じようとはしなかった。TSCはこれを「エンジェランの略奪」であるとして、激しく抗議した。彼らの開発したSGV-417エンジェランは、VR-017があって初めて機能し得る。つまり、VR-017を確保しているものが、エンジェランの起動に際して主導権を握れるのだ。ある一面から見れば、確かにFR-08はSGV-417を横領したも同然だった。

2つのプラントの関係は急速に悪化し、特にV.C.a4年以降、状況は激変していく。第5プラント「デッドリー・ダッドリー」の崩壊、第2プラント「トランスヴァール」の造反、第1プラント「ダンシング・アンダー」及び、第6プラント「サッチェル・マウス」のRNAによる占拠、といった周辺事情の積み重ねもあって、最終的にTSCはRNAへの肩入れに本腰をあげるようになるのである。それは、やがて出来する未曾有の大戦役「オラトリオ・タングラム」へと連なる不可避の因果の道筋であった。

SGV-417-L ANGELAN 氷雪魔法系神聖機体［エンジェラン］

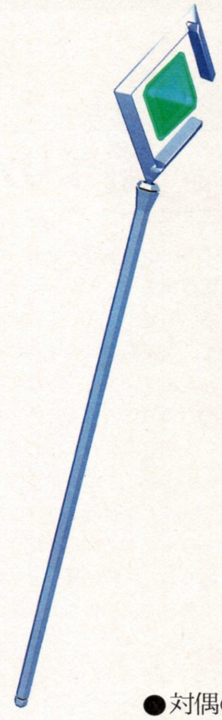
V.C.a0年代前半になって突如として出現し、VRパイロット達を悩ませてきた謎の戦闘体「アジム」。これへの対応策として、かつて0プラントでプラジナー博士が開発したVR-017号機をもとに、第4プラント「TSCドランメン(TSC)」が再設計した機体がSGV-417エンジェランである。本機は他の戦闘VRとは異なり、駆動力の大半はVR-017によって供給される。また、制御のイニシアチブも彼女が持つ。つまりパイロットは、VR-017の見守る中、彼女が認める範囲内での戦闘行動がとれるに過ぎないのである。これは一見不便のようであるが、対アジム戦ではパイロットの精神に大きな負荷がかかり、人間による制御では戦闘力の維持にも事欠く状況が珍しくなかったので、かえって安全であった。

エンジェランの主装備である「対偶の法杖」は、VR-017だけが所持する人工V-クリスタルの作用を増幅発現させる機能を持つ。これによって、C.I.S.にある様々な事象を瞬時に実体化させることができる。実体化事象はすべて氷の属性を有するが、その理由は厳密な意味において解明されているわけではない。現時点で有力な説では、長らく強制監禁を強いられてきたVR-017の、頑なに閉ざされた孤独な心が、実体化機能の起動時に氷の属性として具象化されているのではないか、と推論している。

“eclosion mode”は、羽化を伴う本機の特徴的機能であるが、当初から想定して組み込まれたものではない。本来VR-017が何らかの事態に対応して発現させる機能であるとされているが、実際に目撃されたわけではない。結局、SGV-417自体がVR-017の不完全なレプリカであるがゆえに、彼女の持つ能力の全てを正しく再現し得るはずもなく、その強大な戦闘力とは裏腹に、様々な歪みが機体各所に散見される。


●エンジェラン 頭部


●エンジェラン エクロージョン・モード


●対偶の法杖

■注釈

※1: V.C.８７年、ムーンゲートで発見されたBBBユニットを基にしたC.I.S.突入システムのことをオリジナルVRと呼称する。実際にはBBBユニットの実用化は失敗しており、プラジナー博士の手になるVR群も、カスタマイズされたV-コンバータにその力の源を依っている。とは言え、その能力は通常の戦闘VRのそれを遙かに凌駕し、相対的レベルではオリジナルVRに近いものと目されていた。このため、実用化に失敗したBBBユニットを除外し、プラジナー博士のVRこそオリジナルVRである、と考える者も少なからずいた。

※2: VR-017は、標準状態にあっては体高160㎝、ほぼ等身大のサイズであった。

［次回予告］

次回は、RNAによって占拠された第6プラント「サッチェル・マウス」が秘かに開発していた可変型VR.RVR-42サイファーについて解説を行う予定。

DCの本領発揮！コンシューマー初、





●Windows95／98日本語版●セガ（開発元：Interplay Production）
●ネットワークRPG●9月発売予定●価格未定

21世紀のネットワーク構想、Dreamcast HEATと共に発表されたネットワークRPG「バルダーズ・ゲート」とは一体どんなゲームなのか？ そしてDreamcast HEATとはどのようなものなのか？ 一足早く発売されるパソコン版から、その内容を覗いてみよう。

元祖・剣と魔法の世界にようこそ！

始まりからすでに完成していた、真のファンタジー

プレイヤーが冒険者となり、AD＆Dの世界を冒険する「バルダーズ・ゲート」。これまでのRPGのように、一本のストーリーラインを完結させるために行動するのではなく、プレイヤーが任意に選んだ使命（依頼）を果たすことに重きを置いた、ストーリー重視のゲームなのだ。しかも、TRPGを原作とした本作の自由度はきわめて高く、広大な世界の中で、名声を高めてヒーローとなるのも、略奪・非道の限りを尽くし、悪名を轟かせるのもすべてプレイヤーの手に委ねられている。



剣と魔法の世界で、プレイヤーが冒険者としての人生を歩む。自由かつ厳格なシステムがそれを実現するのだ。

AD&D、TRPGとは？

AD&Dとは、「Advanced Dungeons&Dragons」の略で、約20年ほど前に誕生した「D&D（Dungeons&Dragons）」の進化版であり、"剣と魔法のファンタジー"の世界のひな形とも言えるボードゲームだ。そのシステムは"テーブルトークRPG（＝TRPG）"と呼ばれる、シナリオをはじめとする世界の統括役のマスターと、複数のプレイヤーのやりとりによって物語を進めていく。「商人のハークが、隣町までの護衛を依頼してきたよ」「じゃあ報酬の話をしよう」「先に何を運ぶか聞こうよ」という具合に、プレイヤーの発想で無限の行動が可能なのだ。

膨大なデータが織りなす剣と魔法の世界

プレイヤー主体でストーリーを進めるという「バルダーズ・ゲート」では、その世界の構築に万全を要求される。それらを支えるデータの量は、CDで5枚組という圧倒的な容量によって構築されている。フィールドの大きさもさることながら、プレイヤー主体となる本作の自由なゲームシステムのスケールがうかがえるだろう。さらに、この中には単語数にして約50万ワードという膨大なメッセージデータも含まれている。





拡張パックによって、その世界はさらに広がるというのだから驚きだ。



知られざる過去を求める冒険者の物語

Story

養父と共に、長年暮らしていた砦から離れることになった主人公。しかし、その先に待っていたのは、自分の身柄を要求してくるモンスターの群れだった。養父の犠牲によってプレイヤーは助かるが、果たしてモンスターが自分を狙う理由とは？ そして養父の語ることのなかった自分の過去とは？ その謎を解くため、主人公は冒険を続けるのだ。

ネットワークRPGがついに動きだす!

綿密に構築された設定が、ゲームのリアリティを演出!

完成された世界観を持つAD＆Dをベースにした「バルダーズ・ゲート」。その内容は、主に戦闘とクエストに集約されているとはいえ、その設定の深さはファンタジーという架空の世界にリアリティを感じさせるほど緻密。ここで紹介した内容も、その中のほんの一部だと言えばわかってもらえるだろうか?

「重さ」を感じるアイテム・装備

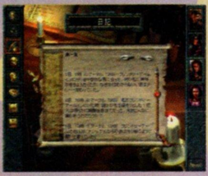
右のウインドウ画面を見てもわかる通り、持てるアイテムには限りがある。さらに、それぞれのアイテムには重さが設定されていて、限界を越えるアイテムは持てなくなっている。現実と同じく、持てる余裕がなければ買い物もままならないのだ。



クエストに出るときは、お宝を持ち帰る余裕も考えたい。

いつか役に立つ(?)日記

主な行動やクエストは日記に残る。自由度の高いシナリオを持つ本作では、その内容はプレイヤーによってさまざまに書き綴られることになる。こなしたクエストを確認し、これから何をすべきかの参考にするのだ。



種族からイメージまで、あらゆる部分を決めるキャラクターメイキング

RPGの本来の意味は、役割を演じるゲームということ。「バルダーズ・ゲート」のキャラクター・メイキングは、それら役割を演じきるために十分な緻密さを持っている。腕力、知力といったステータスはもちろん、種族や服の色、そして職業に至っては魔法使いが専門分野を選べたり、レンジャーが憎むモンスターの種類を選んだり（そのモンスターに強くなる）できるのだ。



冒険者としての方向性を考える上でも、これらの設定はすべて重要なものとなる。

◆性格をあらわすアラインメント

役割を演じるという意味では、ある意味最も重要なのがこのアラインメント。NPC（仲間）との折り合いや、なれる職業などに影響する。

◆ローフル／ニュートラル／カオティック

社会的な性格をあらわす。法と秩序を重んじるか、個人の主張を大事にするか、という感じ。

◆グッド／ニュートラル／イビル

一般的な性格ならこちら。いいヤツならグッド、悪い奴を演じるならイビルを選ぶのだ。



キャラクターのイメージイラストも選択可能。顔はみんな洋ゲー入ってます。

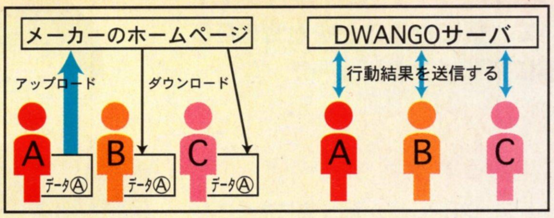
インターネットを介して最大6人でパーティプレイ!

ゲーム本来のシステムと並んで、「バルダーズ・ゲート」最大の特徴といえるのがネットワークへの対応だろう。この機能は、ひとつのクエストをみんなで協力してプレイするというもの。NPCとともに冒険するのが当たり前だった従来のRPGとは違い、現実の仲間同士で協力してプレイすることができるのだ。パーティの最大数は6人で、人数さえ揃えば自分がプレイヤーというパーティを作ることができる。さらに、チャット（文字で仲間と会話する）機能を利用すれば、これまでに説明してきた、TRPGとしてのテイストをいかんなく発揮できるということになる。本作を持っている人間が身近にいなくても、オンライン上で仲間を探して、見ず知らずの冒険者と行動を共にするのもいいだろう。



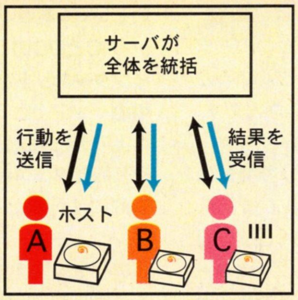
作戦を立てて戦闘に臨んだり、危なくなったら助けを求めたり。ネットワークRPGならではの醍醐味が楽しめるはず。

これまでのDC版ネットワーク対応ゲーム



ネットワーク対戦といえばDWANGOがお馴染みだが、これは東京以外の人は電話代が高くつくという欠点がある。また、それ以外のネットワークゲームはデータをアップロード／ダウンロードできるだけ、といった程度なのが現状。

バルダーズ・ゲート



一方、「バルダーズ・ゲート」はDWANGOではなく、インターネット回線を用いる。課金はプロバイダ料金とアクセスポイントまでの通話料、つまりドリームキャストなら多くの人が市内料金だけでOKだ。また、ゲーム全体の処理をするホストの機能は、任意のプレイヤーのマシンが受け持つので、サーバの負担が軽くなり、レイテンシィ（遅延）が少なくなる期待も持てるだろう。

世界に拡大する通信ゲーム環境「HEAT.NET（ヒートネット）」

先日のカンファレンスにて発表されたオンラインゲームサービス「Dreamcast HEAT」は、アメリカでは「HEAT.NET」という名称で既に100万人のPCユーザーが利用している。ここでは「レイテンシィを最小値で補償する」という、そのシステムについて解説しよう。



DCのネットワーク構想を発表した、セガ入交社長。

ゲーム以外にも機能が！

HEAT.NETには、ゲーム以外にもインターネットがより便利になる機能がたくさんある。メール機能やチャット機能によるコミュニケーションをはじめとして、オンラインショッピングや、ゲームソフトの自動更新などもあるのだ。これらがどこまでDreamcast HEATに採用されるかはわからないが、これからを期待しないではいられない。

レイテンシィ（遅延）の最小値補償とは？

レイテンシィとは、みんなが一斉にインターネットを利用するために起こる"データの渋滞"のこと。こうなってしまうと、リアルタイムにデータをやり取りするネットワークゲームはまともに動かなくなる。インターネットでは避けられない問題だが、HEAT.NETではサーバがデータを管理し、ゲームに必要な情報を最優先に送る。

DWANGOとの違いは？

既存のDC用通信規格であるDWANGOとHEAT.NETを比較してみたのが以下の表。速度ではDWANGO、費用ではHEAT.NETに軍配が上がるようなので、ハードなアクションにはDWANGO、RPGなどはHEAT.NETが向いているといえる。

種類	DWANGO	HEAT.NET
接続方法	サーバへのダイレクトアクセス	インターネット経由
電話料金	アクセスポイントまでの費用	プロバイダによる（市内電話料金）
レイテンシィ（遅延）	最少	状況によって変化（状態を表示）

HEAT.NETのしくみ

1 インターネット接続で、HEATサーバへアクセス



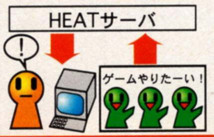
HEAT.NETはインターネット回線を利用するので、まずは最寄りのプロバイダに接続する。HEAT.NETを立ち上げていると、自動的にHEATサーバへとアクセスして、自分がオンライン上にいることを伝える。

2 オンライン上のプレイヤーを検索



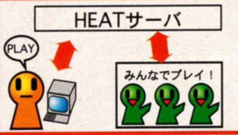
HEAT.NET最大の特徴である、オンラインゲーマーの検索。自分が遊ぶゲームを選択すると、オンライン上にいる人間の中から、ネットワークプレイしたいと思っているプレイヤーを探してくれるのだ。

3 HEATサーバから検索結果を送信



検索結果が送信されたら、HEAT.NETの機能を利用して、メールのようなもので対戦を申し込む。ちょっと乱暴かもしれないけど、「果たし状」を送りつけるみたいなものと考えるとわかりやすいかな!?

4 集まってネットワークゲームを即プレイ！



あとは見つけた仲間たちとゲームをプレイ！　その際には世界で100万人以上が登録しているというHEAT.NETを介さず、それぞれのネットワークゲームのシステムを利用してくれる。

PCからDCへ！バルダーズ・ゲート移植はこうなる？

「バルダーズ・ゲート」とHEAT.NETについて、気になることをセガのPC事業部に突撃インタビュー!!

「大人の付き合いをするゲームなんです」

──ネットワークRPGというと、街にたくさんのプレイヤーがいるタイプを想像するのですが？

角田　「Ultima on line」などですよね。あれは完全にオンライン上にひとつのワールドを作ってまして、そこにユーザーさんが参加するというタイプですよね。

中山　一方「バルダーズ・ゲート」は、本当にAD＆DのようなTRPGの世界で、ひとつの決まったシナリオをみんなで協力してやっていこうという内容で、その過程を楽しむゲームなんです。

──難しそうな感じを受けるのですが……？

角田　序盤のサポートメッセージや、視覚的にわかりやすい操作関係など工夫はされてますが、従来のゲームのように手を引いてもらう王道を行くRPGをイメージされていると、とっつきのハードルは高いと思います。だけどそれはプレイヤーが人の話なり、自分の考えで選択するという意味では、プレイヤーとゲームが大人の付き合いをしてる本当のRPGと申しましょうか。



左がPC版「バルダーズ・ゲート」プロデューサーの角田純悦氏、右がパブリシティ担当の中山年郎氏。PC版の視点から「バルダーズ・ゲート」を語ってもらった。

──PCとDCの「バルダーズ・ゲート」同士で、インターネットを介して遊べるのですか？

中山　ソフトとしては、インターネットはゲーム上のデータ送受信に使うだけなので、DC版がやり取りする情報を、PC版と共通にさせれば技術的には可能だと思うんですね。ただそこで、コンシューマー向けならではの変更点とか、レイアウトを変えて、共通でない部分が生まれちゃいました、となると難しくなると思いますよ。

DC版「バルダーズ・ゲート」をドリマガが大胆予想（希望？）

やはりDC版がどうなるのかが気になるところだが、今回紹介したPC版と全く同じゲーム内容とシステムになるのか、そこからして不明。初心者には敷居が高いジャンルなので、恐らく相当のアレンジが施されると思われる。そしてDream cast HEATを使うことで世界中のユーザーとパーティプレイが可能になるが、さらにPC版との連携に関しても「不可能ではない」（角田）とのことで、これが実現すればまさに世界中の「バルダーズ・ゲート」ユーザーとパーティが組めることになるのだ。その他としてVMを使った新しい遊び方なども気になるところだが、とにかく移植が決まったばかりで詳しい仕様はこれからといったところ。今後の続報に期待したい。



番外編 SUNRISE ROBOT OF CG WORLD

サンライズ英雄譚 CHRONICLE

サンライズ・ロボットをリアルCGで紹介

ロボット人気投票ラストスパート!!

好評のロボット人気投票　締め切りは7月末日だ!

1月にゲームタイトルが発表されて以降、アトリエ彩のホームページでほぼ同時期に始まった「ロボット人気投票」。この企画では、多くのファンからインターネットで送られてきた意見を広く反映して、ゲームに登場するロボットを決めていこうというものだ。そこで今回のクロニクルのコーナーでは、そのランキング（6月18日現在）の途中経過をご報告しよう。投票の締め切りは7月末日までなので、そろそろ大詰めだ。投票はあくまでもインターネットからだけなので、投票が済んでいない人は、早めにアクセスしよう。また投票の際には、ホームページの注意事項をよく読んで送ること。

キミの選んだロボットや好きなメカが、現在、何位にランキングされているか、まずは右のベスト125位から見てみよう！

投票が反映され、登場が決定したロボット

ランキングの上位にランクインされているのは、すでに登場が決定しているロボットが多い。ただし、「魔神英雄伝ワタル」や「蒼き流星SPTレイズナー」が上位にランクインされている。これら作品の登場はあるのか？



メーカーより　結果は必ず反映させます！

前田「投票が2月の初旬にスタートしてもう5カ月たちました。現在も人気のあるものは随時作品に反映させていっていますが、本当のラストのところでは、7月が締め切りとなります。この結果を見て、12月の発売に向けてギリギリの調整をします。実際、モデリングを作ってモーション作ってで間に合うのが7月がギリギリなんですよ。もちろん人気があっても、諸事情で出せないものもあるかもしれませんが、可能な限りやっていきたいと思ってます」

塚田「とにかく"こんな作品が皆様から好まれている"ということがわかるだけでも、今後の制作上に助かりますので。現在の途中経過に関しては、一見オーソドックスですけど、『エルガイム』なんかが意外と上位にいたりして、結構面白いですよね。個人的には『ガリアン』が、もっと上にきてほしいな～と思ってますけど(笑)」

前田「今だと、『レイズナー』なんかは有力ですよね。ところで投票する時には、掲示板にいろいろ書いておいてほしいんですよ。実はこれ、スタッフがいつも必ず目を通しているので、苦情でも応援でもいいのでお願いしたいです。それと今回の投票の結果からもれてしまうものも当然出ると思いますが、これは今後我々が手がけるタイトルへの参考にさせていただきたいと思います」



サンライズインタラクティブ
塚田延式



アトリエ彩
前田義和

6月18日(金)現在の RANKING

この時点での投票総数 028014票

順位	ロボット名（1～10位のみ作品名）	投票数
1	龍神丸（魔神英雄伝ワタル）	980
2	レイズナー（蒼き流星SPTレイズナー）	829
3	ゴッドガンダム（機動武闘伝Gガンダム）	805
4	ガオガイガー（勇者王ガオガイガー）	787
5	ドラグナー1（機甲戦機ドラグナー）	761
6	エルガイム（重戦機エルガイム）	759
7	ライジンオー（絶対無敵ライジンオー）	717
8	マスターガンダム（機動武闘伝Gガンダム）	698
9	ウイングガンダムゼロ（新機動戦記ガンダムW OVA版）	694
10	勇　ブレン（ブレンパワード）	657

順位	ロボット名	投票数	順位	ロボット名	投票数
11	Zガンダム	624	69	サーバイン	138
12	エスカフローネ	546	70	ゴウザウラー	137
13	レイズナーMk-II	536	71	ジム	132
14	ギャン	496		ガンダムX	132
15	スペリオールガンダム	467	73	オリジナルオージェ	125
	ロードゼファー	467	74	ジムカスタム	121
17	クロスボーンガンダム	465	75	ザ・カール	119
18	ガリアン	459		グラン・ガラン	119
19	ガンダム試作1号機（GP-01Fb）	429	77	ディジェSE-R	118
20	クスィーガンダム	422		ゴッドマックス	118
21	スーパーファイヤーダグオン	389	79	アルビオン	117
22	ダンバイン	384	80	ソルティック（24部隊専用機）	116
23	シャドーダグオン	383	81	ネオガンダム	112
24	ガンバルガー	374		バーンガーン	112
25	νガンダム	373	83	ガンダムマックスター	111
26	龍星丸	363	84	ウルトラレイカー	105
27	邪虎丸	355	85	ガンダムデスサイズヘル	103
28	ガンダム試作3号機（GP-03S）	345		マーシィドッグ	103
29	V2ガンダム	329	87	ズワゥス	98
30	ダグラム	328	88	雷電	88
31	ザブングルタイプ	318	89	V2アサルトバスターガンダム	83
32	ガンダムXX	286	90	スコープドック	82
33	バイファム	269	91	ブラッドテンプル	80
34	ガンダムヘビーアームズカスタム	266	92	ネリー ブレン	73
35	ガイアギア	265	93	ガンダムデスサイズヘルカスタム	72
36	イデオン	262	94	キュベレイMk-II（プルツー専用機）	68
37	ガンダムF91	257	95	アイアンギア	67
38	ゴーグ	254	96	ダイオージャ	66
39	ドライセン	234	97	キュベレイ	65
40	クイン・マンサ	230	98	機甲猟兵ザウエル	61
41	ガンダムXディバイダー	222		ファルゲン	61
42	ウイングガンダム（アーリーモデル）	218	100	ヒギンズ ブレン	55
43	マイトガイン	215		トライダーG7	55
44	ザンボット3	212		ブルーディスティニー3号機	55
45	ビルバイン	210		ジーマイン	55
46	ビグザム	203	104	サザビー	50
47	エルガイムMk-II	200	105	アシュラテンプル	48
48	キングジェイダー	196		ガンダムEz8	48
49	Vガンダム	195		ブルーティッシュドッグ	48
50	ダ・ガーン	191		ガーベラ・テトラ	48
51	百式	190	109	邪神兵	47
52	ラビドリードッグ	187	110	トールギスIII	45
53	骨嵬	181	111	メガライダー	42
54	ナイチンゲール	179	112	スーパーガンダム	39
55	ZZガンダム	175		Gアーマー	39
56	ジオング	169	114	ギルガザムネ	38
57	ガンダムエピオン	162		カルバリーテンプル	38
	ダイビングビートル	162		ドラゴンガンダム	38
59	ウォーカーギャリア	161		レプラカーン	38
60	NT-1アレックス	158	118	ザク（ザクII）	37
	ブルーナイトベルゼルガBTS 2	158	119	デザートガンナー	35
62	ディジェ	149	120	RX-78-2 ガンダム	30
63	ガンダムF90	148	121	ウイングガンダムゼロ	29
64	ズワース	146		グライムカイザル	29
	ガンダムMk-II	146	123	ザンザルブ	28
66	風雲再起	143	124	FT（フライングトルーパー）	27
	人馬兵プロマキス	143	125	ハンブラビ	24
68	Zプラス	142		ペーネローペ	24

投票はこちらまで ……… http://www.atsai.co.jp/~sun/

SUNRISE ROBOT OF CG WORLD

ドリマガGDスペシャル ゲームは資産。その資産を生かしていくアフターケア

Fighting（ファイティング） Integration（インテグレーション） Disc（ディスク）

SEVENTH CROSS（セヴンス クロス）

●ドリマガGDvol.1（7月9日発売号付録）収録 ●通信対戦ゲーム

インターネットF.I.D Fighting Network

7月に開催される大会は S-COSMOS ドリームキャストマガジン杯無限大記念大会に決定！

このF.I.Dというソフトは、昨年12月に発売された「セヴンスクロス」のアフターサービスソフトで、7月9日発売のドリームキャストマガジンに付属するものだ。内容は、「セヴンスクロス」で育成した生物同士を、1対1のオートバトルで戦わせるというもの。さらに、インターネットを通じて、全国に散らばるブリーダーたちの生物とも戦わせることができるのが特徴。で、その特徴を生かして7月に開催される公式トーナメント名が、「S-COSMOSドリームキャストマガジン杯無限大記念大会」に決まったというわけ。詳細は次ページで。



オートバトルの戦闘のため、アルゴリズム（行動パターン）を設定して戦わせる。



戦闘シーンではアルゴリズムと運にまかせて見守るのみ。自分の生物の強さは？

インターネットでバトルエリア拡大！



ドリームキャストからのみ接続可能なインターネットホームページ「Fighting Network」。ここで大会が開かれたり、生物の受け渡しが可能。

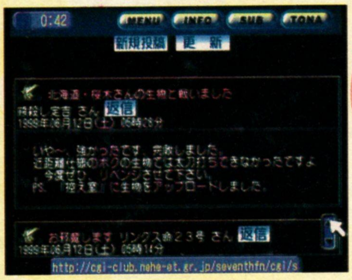
戦いだけじゃない……ファイターたちの安らぎの場

「掲示板」で人間どうしのコミュニケーション

戦い傷つき、疲れたなら（実際は生物なんだけどね）「掲示板」を利用した人間同士の会話でリフレッシュしてみたら？　別に戦わなくても「セヴンスクロス」に関することならなんでもアリ。「控え室に生物をアップロードしたよ」的な、伝言板としても使えるよ。



マナーを守って楽しもう





キーボードも購入するの？

メールの文章入力は、キーボードがあると断然便利。この際買っとく？

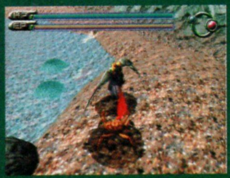
最低限の会話マナーを守って楽しくおしゃべりしよう。ひょっとしたら、NEC-HEのスタッフや雑誌社関係の人などと話をする機会もあるかもね。

ORIGINAL CHECK! SEVENTH CROSS

●NECホームエレクトロニクス●発売中（'98年12月23日発売）
●5,800円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ

己の眼前に立ちふさがる幾多の敵生物と戦いながら、自らを進化させていくシミュレーションRPG。敵生物との戦闘シーンは、フィールドマップとの切り替えなしのリアルタイム制を採用し、サバイバルの雰囲気をバッチリ演出。さらに、人工生命ニューロを導入したDNAシートを利用し、体のパーツを取得し、進化していくのだ。

捕食と進化を繰り返し



敵生物を捕食することで、進化経験値と体成分（パーツを装備するのに必要）をゲットする。



ニューロによる図形認識「S・O・M」システム。入力された図形によりパーツを取得。



全部で120種類もあるパーツを自由に付け替えて、オリジナル生物を作り出そう。

その先にあるものは



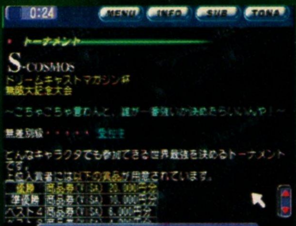
この世界には6つのエリアが存在し、プレイヤー生物は進化を繰り返しながら先のエリアを目指し侵攻していく。最後に行き着いた場所で語られる真実とは？　乞うご期待！

S-COSMOS ドリームキャストマガジン杯 公式レギュレーション

いよいよ7月から開催されるブリーダーの集い。規則を守って楽しく有意義なものにしよう。

F.I.Dには、「ファイティングネットワーク」という独自のサーバにアクセスできるネットワーク環境が用意されている。各自のドリームキャスト本体の通信環境が整っていれば、すぐにでもアクセスが可能だ。

ここで、「誰の生物が一番強いのか？」を決定すべく、ユーザー参加型のトーナメント大会を開催することになった。エントリー期間は下記の通りで、一度に1,024名までの参加が可能な大がかりな大会だ。もちろん、成績優秀者にはNECから賞品も贈呈され、「王者」の栄冠をも手にすることができる。多くのブリーダーの参加を待っている。



この「トーナメント会場」のページに生物データをアップロードすれば、トーナメント表のどこかに登録される（すぐに確認可能）。



残念ながらバトルを観戦することはできないが、NECが責任を持って公平にバトルさせるので、負けてても文句はナシね。

「Fighting Network」上の他人のデータは使えない



「スパーリングパートナー控え室」や、「オフィシャルランキング」にアップロードされている生物データをダウンロードして、自分の生物と偽って参加することはできない。また、データの違法改造も認められてない。

各大会のキャラクター制限

7月に行われる予定の2大会に限らず、今後も基本的に無差別級と中量級の2種の大会が開かれる予定だ。無差別級は特に問題はないと思うが、問題は中量級。パラメータの数値は、上げることはできても下げることはできないので、測量時に計算ミスのないよう細心の注意を払って欲しい。

【無差別級】
すべてのキャラクターが参加可能

【中量級】
パーツ装備後のステータス
HP MAX、EP MAX、AT、E AT、DEF、INT、HEAL、DEXの合計が3,500以下

エントリー期間

無限大記念大会	無差別級	7月7日（水）～7月14日（水）
無限大記念大会	中量級	7月14日（水）～7月21日（水）

受け付け期間終了時に、1,024名の定員を超えている場合、登録の早い、先着順のエントリーとなります。確実な参加を希望の方は、お早めにエントリーくださるようお願い致します。

1ブロック64名、全ブロック総勢1,024名が頂点を目指して激突！

大会形式は勝ち抜きのトーナメント戦。1ブロックを64名で争い、ブロック覇者を決定する。そして、ブロック覇者16名によるトーナメント戦で、最終的にベスト8、ベスト4、そして1,024名の頂点に立つ「王者」を決めるのだ。

エントリー規約
- ●1トーナメントにつき、各自1キャラクターのみエントリー可能
- ●指定階級制限内でキャラクターを作成する
- ●「Fighting Network」からダウンロードしたデータの参加は認められない



ブロック覇者以上のユーザーには、NECから右記のような賞品が贈呈される。そして、ファイティングネットワーク上の新聞「セヴンスポーツ」でも大々的に取り上げられるのだ。



これが噂の「セヴンスポーツ」。こんなカッコイイ新聞で、アナタの偉業が報じられる。目指せ！ トップブリーダー!!

優勝者は「王者」の栄冠とともに、賞金20,000円相当の商品券を手にできる！

●無差別級●

王者（優勝者）	20,000円
1位（準優勝）	10,000円
ベスト4	6,000円×2名
ベスト8	4,000円×4名
ブロック覇者	2,000円×8名

●中量級●

王者（優勝者）	10,000円
1位（準優勝）	5,000円
ベスト4	3,000円×2名
ベスト8	2,000円×4名
ブロック覇者	1,000円×8名

EXPERIENCE OF FICTION LIFE
World Neverland Plus
The Olerud Kingdom Stories
ワールド・ネバーランド プラス 〜オルルド王国物語〜

オルルド王国投稿通信

Olerud Kingdom Life

●リバーヒルソフト●7月15日発売
●5,800円●架空世界シミュレーション
●1人プレイのみ●VM／キーボード／通信対応

人生最大のテーマ、それが「愛」!!

今回のテーマはズバリ「恋愛」。現実の世界でもそうだけど、オルルド王国内での恋愛も、なかなかひとすじ縄ではいかないようだ。読者のみんなの4コマも募集しているので、投稿のほうもよろしく!

オルルド王国名所めぐりその3

ダンの墓所



「ダンの墓所」では毎年15〜20日にかけての早朝にプレゼントに最適な「セシリアのしずく」という花が咲くのです。

オルルド王国の北には人のあまり通わぬ場所があります。「ダンの墓所」と呼ばれる場所がそうです。ここは、重罪人の亡きがらが埋葬される墓所のため、シズニの神からの祝福が与えられない悲しい場所でもあるのです。

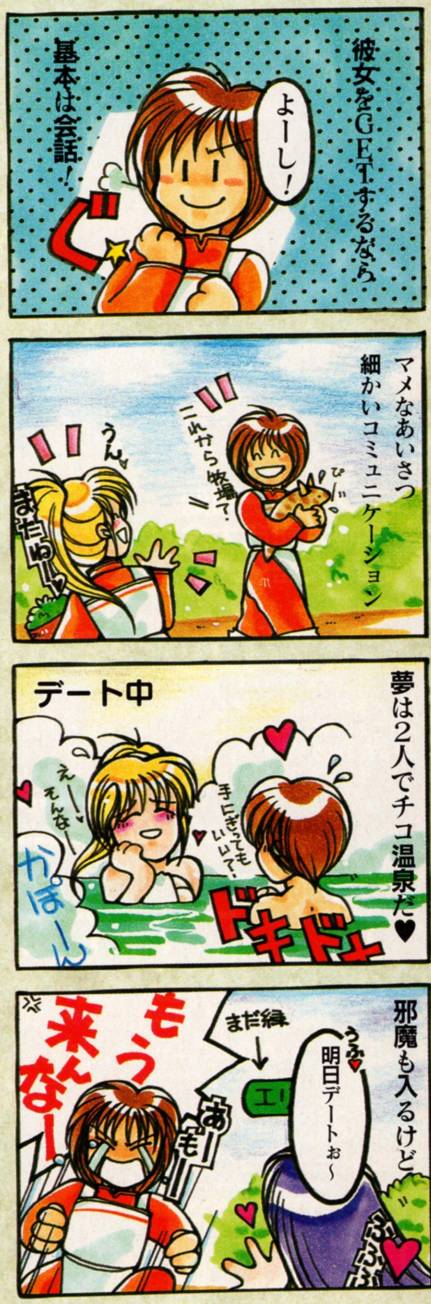
ダンの墓所は、アッカデ湾を臨む町外れの崖の中腹にあり、人里離れた不気味な雰囲気を持つ場所。ですが、ここからの眺めが、オルルド王国でも一番だと言う人も少なくありません。そのせいでしょうか、最近では人があまり立ち寄らぬこの場所で、静かにそっとデートするカップルが増えてきているようです。誰にも邪魔されないで2人きりに、という意味では、この場所はデートに最適なのかもしれません。

身勝手なやつ



オルルド王国では他人の名前は青色で、友人の名前は緑色で表示されます。会話すれば好感度が上がり友人になるのですが、こちらが望まないのに友人になっているケースもあります。

恋愛の掟①



友人になればデートに誘えるようになります。そのためにも意中の人とのこまめな会話が重要。また、キャラクターの人気が上がれば、異性からデートに誘われることもあるのです。

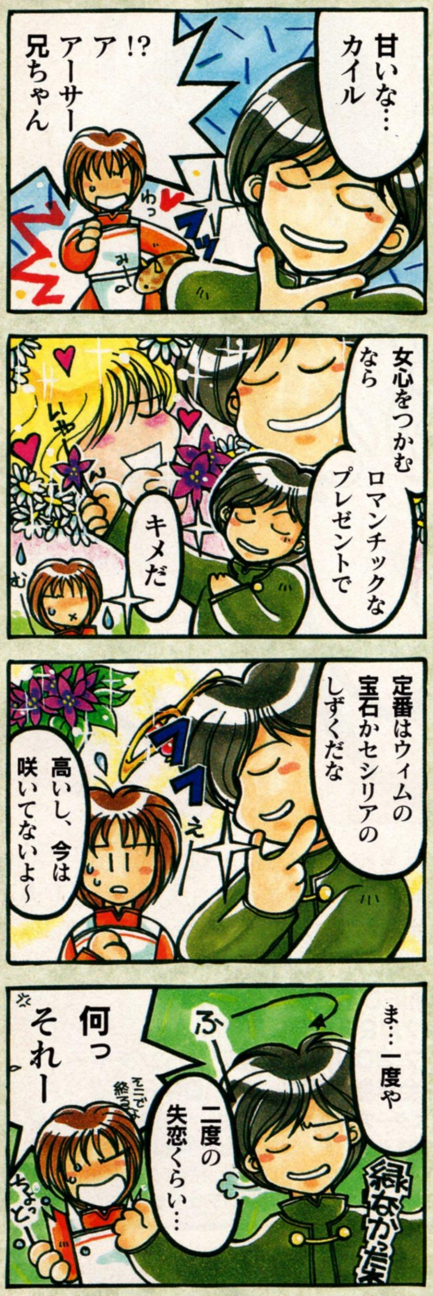
The Comic Writer of the week.

マンガ家さんの紹介



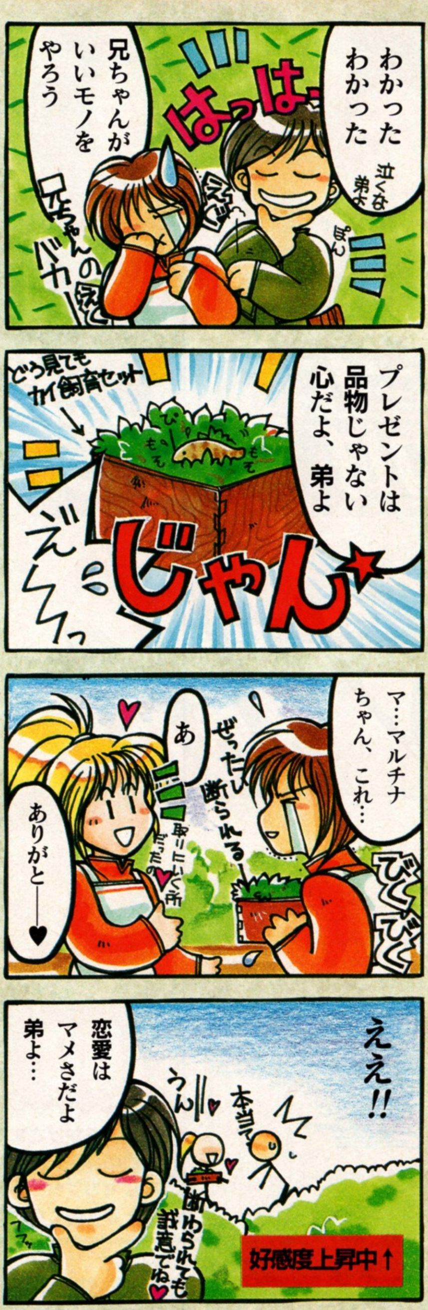
今回は、刀塚まお先生。「濃い」キャラが大好きという先生は、この4コマのエリスさんが大のお気に入りとか。オルルド王国では、カイル君のような悩み大き日々が続いているらしい。

恋愛の掟②



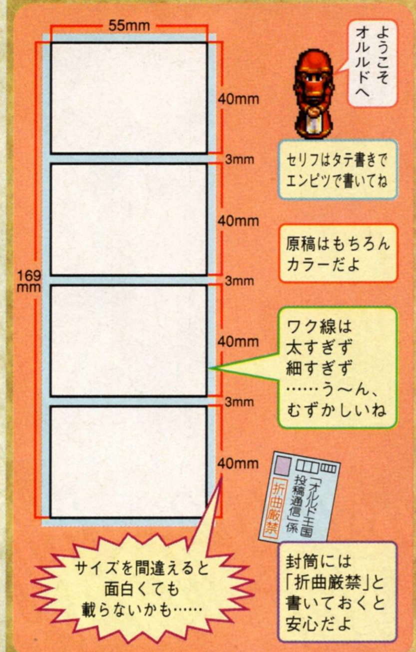
「ウィムの宝石」と「セシリアのしずく」は、プレゼントすると喜ばれます。しかし、ウィムの宝石はとても高価だし、セシリアのしずくは特定の季節にしか入手できないのです。

恋愛の掟③



たとえタダで貰えるアイテムでも、プレゼントは好感度アップには効果的です。「いらない」と断わられることもありますが、受け取ってくれるまで何度もチャレンジしましょう。

キミの4コマ待ってるぜ!!



「恋愛」はマメな会話とプレゼント。オルルド王国では常に肝に銘じておきたい言葉です。最初は青色の他人だった憧れの人が、会話とプレゼントで緑色の友人に。そして、いよいよ恋の告白。もし、デートに誘ってOKしてもらえれば、ラブラブカップルの誕生というわけです。恋人になると、相手の名前はピンク色に表示されるようになるのですが、油断は禁物です。恋のライバルが、あなたの恋人を狙っているかもしれませんからね。

4コマ漫画の原稿は上記の寸法を厳守のうえ①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤職業（学年）⑥4コマ漫画の題名を明記したものを同封して下記のあて先まで送ってください。投稿していただく4コマ漫画の内容は、オルルド王国に関するものなら何でもOKです。

なお、お送りいただいた作品の権利は、ソフトバンク パブリッシング（株）に帰属するものとし、一切返却はいたしませんので、あらかじめご了承ください。

《このコーナーへの投稿は》
〒103-8501
ソフトバンク パブリッシング（株）
ドリームキャストマガジン編集部
「オルルド王国投稿通信」係まで



“絆”の物語――まもなくはじ

With You
～みつめていたい～





セガサターンでつづられたあまたのラブストーリー。そのトリを飾る恋の詩、いよいよ完成――。立ち止まってはうつむいて。大人でも、子供でもない微妙な年頃にある少年少女3人の「幼なじみ」。その“絆”の紡ぐ調べに、そっと耳を傾けてください。きっと心に残るものとなるはずだから……。







オリジナルOPムービー

PREVIEW

このたび新たに制作されたオープニングは、テンポの小気味よいアニメーション。清涼感のあるヴォーカルが印象的なテーマソング「みつめていたい」の雰囲気も相まって、実にTVアニメ顔負けの仕上がりを見せている。物語の展開を予期させるシーンの中には、何やら意味深なカットもちらほらと……？

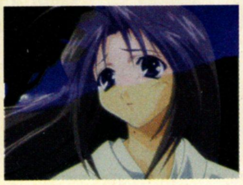
完成度 **100%**

●NECインターチャネル
●7月29日発売
●7,200円●恋愛アドベンチャー
●全年齢推奨●CD-ROM2枚組

メーカーから一言
おかげさまでマスターアップも無事終了し、7月29日に皆さんのお手元にお届けできそうです。OPムービーや新規イベントなどセガサターン版ならではのオリジナル要素も随所に盛り込まれていますのでぜひお楽しみください。（制作プロデューサー・北村嘉孝）





















まります









作品の発表から半年。ここにきてついに制作完了、発売日も決まって、あとはただただ7月29日を待つのみ！

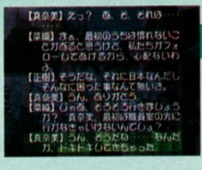
気になる作品のデキは、原作スタッフによるグラフィックの追加やシナリオの大幅な加筆の結果、より深みを増した印象が強い。はじめて本作にふれる人も、元のパソコン版を遊んだ人も楽しめる。そうした“最高の移植作”を感じてもらえるはず。ぜひお楽しみに。

さて、今回は次のページから、物語中盤の展開をざっとお見せしていこう。真奈美、菜織それぞれと描く恋模様。その雰囲気を少し、感じていただければと思う。なお便宜上、主人公を「正樹」とするけれど、名字・名前は変更可能だ。より作品にとけ込みたいのなら、ここはやっぱり本名入力、かな？



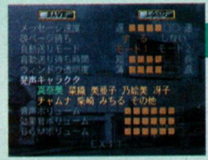
まだまだあるある充実のプラスα！

作品に直接は関係ないけれど、いわゆる「おまけ」のパートもあればうれしい機能やモードが盛りだくさん！　本編に加えられた数々のオリジナル要素に負けじといったスタッフの力の入れ様がうかがえるところ。この充実ぶりは、ハンパじゃない!!



バックスクロール機能

随時バックログを読み返せるようになっているため、誤ってセリフを飛ばしても大丈夫。任意のセリフにカーソルを合わせてボタンを押せば、音声まで聞けるぞ。



オプション

メッセージの速度にはじまって、各キャラの音声の有無からウィンドウの透明度まで細かに設定できる。常時呼び出せるので、セーブ&ロードはいつでもOK！

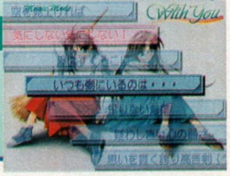
CGモード

作中のイベントグラフィックを鑑賞できるモード。画像はすべて超（!）高解像度で収められている。ただし閲覧可能なのは、あくまで本編ですでに見たもののみ。



音楽モード

テーマソング「見つめていたい」をはじめとした、様々なBGMを再生できる。作中の1シーンを思い出しつつ、感傷にひたるのも一興かと。曲名にも要注目です!?

















MANAMI'S STORY PART

抱きつづけた思いをあなたへ

幼い日の別れから、実に6年の歳月。運命ともおぼしき、なつかしい友人との再会を果たして、新たな生活が幕を開ける。“あの日”の出来事をきっかけに、離れていながらも、ずっと胸に抱き続けてきた想い。そのゆくすえは──？

6/4 尋ね人は「ナルセマナミ」

昼休みが終わりかけた頃。真奈美と裏庭から教室へ戻ろうとすると、突然ガラの悪い連中が「ナルセマナミ」に因縁をつけてくる。最初こそ同姓同名の人違いと思いきや、不良一味が次の瞬間出してきたのはなんと生徒手帳。何でも「昨日のケンカの礼」とのことだけど、当の本人にそんな覚えはなし。手帳は数日前に落としたという。

弁解し難い証拠の存在によって現場は一触即発になるものの、この日はサッカー部の柴崎の活躍で3人は退散。しかし謎は残る……。



いくら頭の悪い連中とはいえ、人の顔ぐらいは覚えられるはず。……とすれば確かに例のケンカの場所に真奈美がいたはず？

度重なる事故 一体何が!?

不良騒動だけならば、不遇の事故と考えられなくもないけれど、このあたりから真奈美の身辺で明らかに不審な出来事が次々と起こりだすため、そうは片づけられない様子。数日前、父親の会社が協賛しているミャンマー展で盗難事件が発生、その事情聴取に刑事が来るようになった頃から、誰かの視線を感じるようになったと彼女は語る。もし、本当にその“誰か”が実在するのなら、一体何者なのか？　またそもそも何のためなのか……？　──意外な色を帯びはじめる物語に要注目だ。



ある日の午後には、校内にいた真奈美の目前に植木鉢が落下する。数センチずれていたら、命すら危ういはず。殺意すら感じられる。

6/7 何ともおアツイ氷上指導☆



妹の乃絵美にもらったアイススケート場のチケットを利用して、3人で遊びに行く計画が持ち上がるものの、菜織は用事があるとのことでこの日は真奈美とお出かけ。

いざ準備を整えたものの、実に久しぶりのスケート場。優雅に滑れるはずもなく、正樹はコケまくる。ところがこの腕前が逆に幸いしてか、少し上手な真奈美から手取り足取りご指導いただく展開へ。「何かデートみたい」といった言葉も飛び出してたりして、どうにもいい雰囲気。

6/15 輝く月夜の下で──

校内に出る怪しい人影の話から、ミャーコが学園の謎を追うツアーを立案。この夜、真奈美、菜織、サエ、乃絵美を含めた計6人でスタートする。

図書室などを回って探索も終盤を迎えたとき。旧校舎前で一息ついていると、不思議な赤い光が一行を包みこんでくる。この光こそ探していたモノなのかもしれないけれど、全員冷静に考える余地などなし。正樹も真奈美と夢中で逃げる……ものの、その結果7、8メートルある穴に2人で落ちてしまう。月の光だけが頼りの暗闇。そうした不安感を煽る空間の中、真奈美は幼い頃の「ある出来事」を回想する。窮屈で暗い地下室で“寂しさ”をぬぐってくれたあの日の思い出を。──かくして2人の仲は急転しはじめる……。









6/21 誰もいない海、落雷が告げる何かの予感……



「また海開きしたあとにでも2人で来ようね」と声をかけると、真奈美は少し憂いを秘めたような表情でこう答える。この真意は……。

前日の夜、急に真奈美から誘いの声がかかって、海水浴場へ。海開き前とあって人気はなし。波打ち際ではしゃぐのも昼食をとるのも2人きりで、青い空の下、自然といいムードになっていく。

ところがしばらくして空は暗転、予定外にも強い雨が降りはじめる。2人はとりあえず近くの海の家へ雨宿りに入るものの、天候はさらに悪化する始末。雷鳴まで轟きだして、真奈美は思わず正樹の胸に飛び込む……が、しかし少し経って雷がおさまった後も、彼女はなぜかその胸から離れようとしなかった。真奈美は何におびえているというのか。「真実」は、やがて明らかになる……。

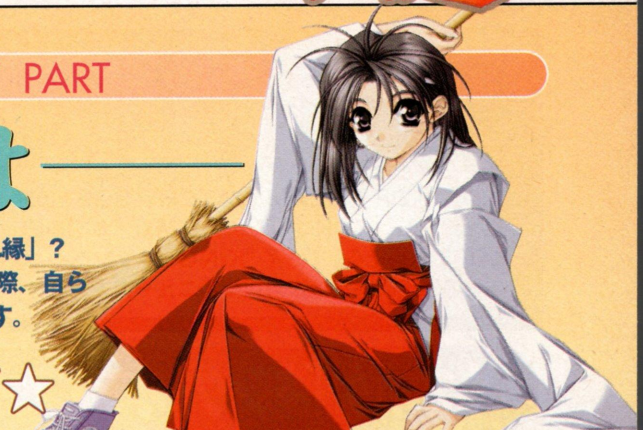


「……また離ればなれは…いやだよ…」

NAORI'S STORY PART

胸の中の"ホント"は――

端から見れば、夫婦そのもの。けれども当の本人たちはといえば、「幼なじみの腐れ縁」？　抱く気持ちあれど、どこまでが幼なじみで、どこまで男女としてのモノなのか。実際、自らの心もすべては把握していないのかもしれない。――2人のカンケイはフクザツです。



6/7 晴れた日の横浜、2人っきりショッピング☆



買い物を終えて近くのポートで一息ついていると、ラジオのレポーターからインタビューを受ける一幕も。しかもその質問ときたら、ご覧のような内容だったりする。男女2人といった状況に加えて、男の方は山のごとき荷物持ち。……う～ん、確かに。

部活の最中、愛用のシューズが古くなっているのに気づいた菜織の一言から、この日はお互いの買い物に付き合おうと、２人で横浜へ。

正樹のシューズ一足に対して、彼女の買い物はブランドやら古着やらで、結果その倍以上！　結局は荷物持ちをさせられて、いつの間にやら正樹が「付き合わされた」買い物になったりする。

そしてその帰り道。偶然真奈美に会ったと思えば、さらにミャーコやサエとも遭遇する。クラスメイト５人で談笑……と思えたのも束の間、横浜での２人の様子を一部始終見ていたと話すミャーコの「ラブラブだったねぇ☆」といった冷やかしが、場の空気を一転させることに……。





ミャーコの一言の直後、真奈美と菜織はそれぞれ一言残してそそくさと帰っていってしまう。……気まずい雰囲気。



「……悩みながら走るなんてらしくないよ……」

6/9 いつもの叱責と違う「励まし」

部活に出続けた甲斐あって、橋本先輩と共に短距離走者の代表に選ばれる……が、その喜びを味わう間もなく突如出場枠が減ってしまう。先輩の提案から、後日100メートル勝負で正選手を選ぶことになったが、この出来事は正樹の心に迷いを生む。「先輩は今年が最後の年じゃないか」と……。

勝負を翌日に控えた放課後。ひたすらに練習を続けていると、菜織が様子見に登場。しばらくじっと見つめていた彼女、必死な姿に自分を見失う正樹の心を悟ってか、突然背中をそっと抱きしめてくる。いつもとは違う心の動揺を包むような激励。そうした暖かさを感じながら、正樹は自分の心に占める菜織の位置に気づきはじめる……。



6/14 微妙にすれちがう気持ち

大会当日。ひょんな事故から足を痛めつつも、正樹は菜織や真奈美に心配をかけまいと、ケガを隠して出場する。しばらく日が経ってたためか、痛みはさほど出ず。無事に予選突破、決勝進出を果たすが――。

……決勝大会終了後。いつもの走行スタイルと微妙に違う点を菜織に勘づかれて、ケガの状態は難なく見抜かれることになる。「期待をかけてくれた人みんなのために…みんなの想いに答えたかった」。こうまでして大会へ出た理由に、正樹はそう静かに答える。そして、それを聞いた彼女は力なく正樹の胸に頭をもたせるのだった……。



想いに応えようとした心。追いつめてしまったのかもしれないと後悔する心。せつないほどに２人の気持ちはすれ違う。

菜織が橋本先輩とデート…!?

陸上大会を終えて数日が経過したある日のこと。実家の経営する喫茶店「ロムレット」で乃絵美と店番のバイトしていると、突如あわてた様子のミャーコがやってくる。聞けば、ウソかホントか、橋本先輩と菜織の２人がデートしているところを目撃したという。日夜あらゆる人間のゴシップネタをあさっては、１人楽しんでいる彼女のこと。偶然目にした事実を誇張して伝えにきているとも考えられるけど……？　とりあえず、わざわざ見もしない情報を持ってくるほどヒマ人じゃないことは確か。

ミャーコが去ってしばらくすると、今度は菜織本人がやってくる。けれどもいつもと別段変わりはなし。例の話について聞けるわけもなく、軽いメニューで一服すると、普段通り帰っていく。さて、真相は？



information 来たる8月8日開催の「ワンダーフェスティバル'99夏」、同じく8月13、14、15日の「コミケット56」にて、「F&C with アルケミスト」が出展、本作「With You」をはじめとするF&Cタイトルのキャラクターグッズを販売する。主な商品内容は、前者がピンズセットとカプセルフィギュア、後者がトレーディングカードなどを予定。今後の一般販売に先駆けての販売とあってすべて数量限定とのことなので、お買い求めの際はお早めに、ね。

Sunny Side SNK サニーサイドエスエヌケイ

DC版「KOF DREAM MATCH 1999」の発売を記念し、SNKオリジナル腕時計"MODEL KOF"が当たる、「メイ"KING"キャンペーン」を実施予定。詳細は次号以降のニュースを見てね。

ネオポケ「キング・オブ・ファイターズR-2」隠しキャラ乱入&使用法公開!

ネオポケ「KOF R-2」に続き、DC版「KOF 1999」もついに発売。本誌の「KOF 1999」のページでは隠しキャラを公開しているけど、ネオポケにだって隠しキャラはちゃ～んと用意されてるのだ。今回は、9人の隠しキャラ使用条件と必殺技コマンドリストを大公開。アーケードの「KOF '99」も出ることだし、まだまだ盛り上がっていこうぜ。

<隠しキャラ使用方法>

①"KOFモード"を1度オールクリアすると、次のプレイから$\frac{1}{2}$の確率で右表の乱入確率に従い、隠しキャラが乱入してくる。
②乱入キャラを倒してオールクリアすると、キャラセレクト画面に出現。

乱入確率

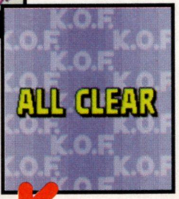
CPU1戦目
↓ 20%
CPU2戦目
↓ 50%
CPU3戦目
↓ 70%
CPU4戦目

隠しキャラ乱入

隠しキャラ乱入確率	
'95 草薙京	21%
裏テリー・ボガード	11%
裏リョウ・サカザキ	11%
裏ユリ・サカザキ	11%
裏不知火舞	11%
荒れ狂う稲光のシェルミー	11%
炎のさだめのクリス	11%
乾いた大地の社	11%
オメガ・ルガール	11%

オメガルガールを倒せ!





まずは、KOFモードのボス、オメガ・ルガールを何としてでも倒せ! コンティニューしてもいいので、がんばってオールクリアしよう。



一度クリアした後に、もう一度KOFモードをプレイ。途中で隠しキャラが乱入してくるまで根気よくチャレンジだ。



乱入してきた隠しキャラを倒し、さらにオールクリアをしなくてはいけないのだ。間違っても途中で電源を切るなよ!

隠しキャラ必殺技コマンドリスト

「KOF R-2」の隠しキャラも、アーケード版「KOF'98」やDC版「KOF 1999」の隠しキャラと同じコマンド(ボタンはね、ほら、2つしかないから)だ。これなら、どのハードでプレイしても迷うことはないね。

	技名	コマンド
'95 草薙京	百八式・闇払い	↓↘→+A
	百式・鬼焼き	→↓↘+A
	百壱式・朧車	←↓↙+B
	七拾五式 改	↓↘→+B・B
	弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+B
	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A
裏テリー・ボガード	パワーウェイブ	↓↘→+A
	バーンナックル	↓↙←+A
	クラックシュート	↓↙←+B
	ライジングタックル	↓ため↑+A
	ファイヤーキック	←↙↓↘→+B
	パワーゲイザー	↓↙←↙→+A
裏リョウ・サカザキ	虎煌拳	↓↘→+A
	空中虎煌拳	ジャンプ中 ↓↘→+A
	虎咆	→↓↘+A
	暫烈拳	→←→+A
	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+B
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→A
裏ユリ・サカザキ	虎煌拳	↓↘→+A
	雷煌拳	↓↘→+B
	砕破	↓↙←+A
	百烈びんた	→↘↓↙←+B
	飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+B
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→A
	滅鬼斬空牙(芯!ちょうアッパー)	↓↘→↓↘→+A
裏不知火舞	花蝶扇	↓↘→+A
	龍炎舞	↓↙←+A
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+B
	ムササビの舞	↓タメ↑+AorB(ボタン押しっぱなし) ジャンプ中↓↙←+A
	小夜千鳥	↓↙←+B
	超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B
	花嵐	↓↘→↓↘→+B



他のハードで遊んでいれば、新しくコマンドを覚えなくてもすむのがうれしいね。



オプション設定で、難易度をイージーに、ラウンドを一本制にしておけば、ゲームを楽に進めることができると思う。

	技名	コマンド
荒れ狂う稲光のシェルミー	ЯТАНАГИ НО МУЧИ(やたなぎのむち)	↓↙←+A
	ШАЖИЦУ НО ОДОРИ(しゃじつのおどり)	↓↙←+B
	МУГЭЦУ НО РАЙУН(むげつのらいうん)	←↙↓↘→+A or B
	РАИЖИН НО ЦУЭ(らいじんのつえ)	ジャンプ中 ↓↘→+B
	ШУКУМЭЙ,ГЭНЭЙ,СИНСИ(しゅくめい・げんえい・しんし)	↓↘→↓↘→+B
	АНКОКУ РАИКОКЭН(暗黒雷光拳)	↓↘→↓↘→+A
炎のさだめのクリス	КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО(かがみをほふるほのお)	↓↙←+A
	ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО(つきをつむほのお)	→↓↘+A
	ШИШИ О КАМУ ХОНО(ししをかむほのお)	投げ間合いで ←↙↓↘→+B
	ТАЙЁ О ИРУ ХОНО(たいようをいるほのお)	↓↘→+A
	ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА(だいちをはらうごうか)	↓↘→↓↘→+A
	АНКОКУ ОРОЧИНАГИ(暗黒大蛇薙)	↓↙←↙↓↘→+A
乾いた大地の社	МУСЭБУ ДАЙЧИ(むせぶ だいち)	投げ間合いで →↘↓↙←→+A
	НИРАГУ ДАЙЧИ(にらぐ だいち)	投げ間合いで ←↙↓↘→+A
	ОДОРУ ДАЙЧИ(おどる だいち)	←↙↓↘→+B
	КУЖИКУ ДАЙЧИ(くじく だいち)	↓↙←+A
	АРАБУРУ ДАЙЧИ(あらぶる だいち)	投げ間合いで ↓↘→↓↘→+B
	ХОЭРУ ДАЙЧИ(ほえる だいち)	↓↘→↓↘→+A
	АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ(暗黒地獄極楽おとし)	投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+A
オメガ・ルガール	ダークジェノサイド	→↓↘+B
	ダークバリヤー	↓↘→+B
	グラビティスマッシュ(地上)	↓↘→+A
	グラビティスマッシュ(空中)	ジャンプ中 ↓↘→+A
	バニシングラッシュ	→↘↓↙←+A
	ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙→+A
	デストラクション・オメガ	↓↘→↓↘→+B
	ルガールエクスキュージョン	↓↘→↓↘→+A

SSSへのお便りのあて先は:〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング(株) ドリームキャストマガジン編集部内「SSS」各係まで

Aries おひつじ座 3/21～4/20

金運 付き合いが多くなります。 健康運 しっかり休んで！
愛情運 意識しすぎ。 仕事運 頭を使って！

アドバイス ★★★★☆
縮面、始めたころの気持ちを思い出すことが吉と出ます。ラッキーカラーは白。

男の子：久々に恋愛運が好調のようです。彼女との息もぴったり。映画や見て楽しむところに行くといいみたいですよ。

女の子：予想外に人の裏表を知ることとなりショックを受けそう。あの人がなぜ……！でも、それを責めたりしては×。

Taurus おうし座 4/21～5/21

金運 十分！ 健康運 後半疲れが……。
愛情運 今はダメ。 仕事運 誰かの援助を。

アドバイス ★★☆☆☆
今週は小麦色、ブリキのおもちゃ、蓄えることが幸運のカギとなることでしょう。

男の子：わかっていても言ってはいけないこと、できないことってあなたにもあるはず。もう少し理解をしてあげてね。

女の子：昔の人の知恵を実行してみると案外具合が良かったりして……。結果を急いで出さず、いろいろ試してみて。

Gemini ふたご座 5/22～6/21

金運 あればあるだけ……。 健康運 リズが狂います。
愛情運 GO GO!! 仕事運 調子が上がってきます。

アドバイス ★★★☆☆
お守り、粘ってみることが幸運に導く最重要要素ですね。あと、水色はいい感じ。

男の子：女性には気を付けて。あなたの優しさにつけこんで楽しんでいる人が……。それでも好きなら仕方ないけど。

女の子：今までと状況が一変するでしょう。何よりも置かれている立場を早く理解し、取るべき行動を。順応性は十分。

Cancer かに座 6/22～7/22

金運 ある時にはごっそり！ 健康運 差が激しくて。
愛情運 作戦勝ち。 仕事運 しょげてないで!!

アドバイス ★★★☆☆
黒、新しいもの、柔軟性を持つことがあなたをいい方向に導いてくれるでしょう。

男の子：激化していく生存競争の中で生き抜いていくにはずうずうしさも大切な能力。まずは自分を大切にすること。

女の子：浮気心がむくむくと湧いてきます。お互いわかっていれば問題は起こりませんが、一線を踏み外さないで。

Leo しし座 7/23～8/22

金運 ほどほどに。 健康運 崩れます。
愛情運 友達から……。 仕事運 いい調子。

アドバイス ★★★★★
青系の色と計算機が幸せのキーに。あとは見晴らしのいいところへ行くことです。

男の子：休日はどこか遊びに行って思いっきり羽を伸ばしてみてはどう？イライラしていたこともきっとふっとびますよ。

女の子：以前から気にしていたことが現実に。でも、最初から予想していたので、対応策もすぐに思い付き、大丈夫。

Virgo おとめ座 8/23～9/23

金運 安心です。 健康運 気にしなくてもいい。
愛情運 深まります。 仕事運 逆転される!?

アドバイス ★★☆☆☆
玄関の掃除、正確な時間を知ることが今週最も大事なこと。ラッキーカラーは金。

男の子：居心地の悪いところに長くいるのはナゼ？ 思い切って外へ飛び出しましょう。必ずや、世界が一転しますよ。

女の子：分担作業でみんなの苦労を軽くしてあげましょう。今週は人につくすことがラッキーを呼び込むポイントです。



はこざきままの Weekly DreamCastrology ドリーム・キャストロジー

～今週の星占い～

6/25～7/8

はこざきまま　いよいよ7月です。そう、夏です。とにかく、プールに行って、海に行って……、いろいろなことができるぞー。でも、実は私、暑いのちょっと苦手なんだけどね。

イラストの見方 ■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

今週のラッキーさん



今週はもちろん、七夕生まれの織姫の登場です。

「サクラ大戦２」からソレッタ・織姫さん。お誕生日はもちろん、７月７日。薄氷のようなあなたの心。明るく振る舞っているのは淋しいから？ もっと人との深いつながりを大切に。

Libra てんびん座 9/24～10/23

金運 大金を持ち歩かない。 健康運 風邪をひかないように。
愛情運 ムード満点！ 仕事運 早急な対応策を。

アドバイス ★★★☆☆
紺色、ゴム製のサンダル、ふわふわしたものがあなたに幸せをもたらしてくれる!?

男の子：焦らない、怒らないが今週のあなたのモットー。自分だけならいいですが、相手にも無理を強要するとケンカに。

女の子：いろいろな要素から崩壊をする時期みたい。でもそれは新生のための破壊。あまり気にしなくていいでしょう。

Scorpio さそり座 10/24～11/22

金運 地道に稼げ！ 健康運 体力が低下しています。
愛情運 距離が縮まります。 仕事運 新展開！

アドバイス ★★★★★
果物、長電話をしないことが幸運に導きます。ラッキーカラーはピンクか茶色。

男の子：執念の勝利です。協力者に対する感謝の気持ちを忘れないように。でも次は同じ方法はうまくいかないようですよ。

女の子：質の高さが最後にものを言うのです。やっぱり早いだけではダメ。最初から１日余裕を持って行動すること。

Sagittarius いて座 11/23～12/21

金運 順調。 健康運 乗り物に注意！
愛情運 奪われそう。 仕事運 大人しく！

アドバイス ★★★★☆
今週は黄緑色、パイル地が吉と出るでしょう。それと手紙を書いてみてください。

男の子：悩みを友人に相談してみるといいでしょう。ただし、女友達の場合は、秘密が漏れてしまう危険があるかも。

女の子：デートの誘いが多くて、バッティングしてしまうことも。スケジュールをしっかり立ててから約束をするように。

Capricorn やぎ座 12/22～1/20

金運 余りは貯金を。 健康運 問題解決！
愛情運 心が離れます。 仕事運 一進一退。

アドバイス ★★★☆☆
赤色、洋菓子が幸運のカギとなるでしょう。くれぐれも古いものは大切にね。

男の子：あなたにそのつもりがなくても後になって高額な請求書が送られてきそう。特に賭事はしないほうがいいかも。

女の子：今までの努力が効果を発揮し出します。美容や健康に気をつけると、人気がグッと上がるでしょう。がんばれ！

Aquarius みずがめ座 1/21～2/18

金運 臨時収入があるかも。 健康運 外出は気を抜かないで！
愛情運 まあまあ。 仕事運 怒り爆発!!

アドバイス ★★☆☆☆
ガラスのコップもしくは持ち歩けるものがラッキーアイテム。色は赤紫がGood！

男の子：もつれていた話もようやくまとまる兆しが……。余分な話をして、チャンスを逃がさないように。早めの帰宅を。

女の子：女性は恋愛運が不安定です。何か足りないような気がして、わがままを言ってしまいそう。ケンカしないで。

Pisces うお座 2/19～3/20

金運 底が見え始めます。 健康運 遊びすぎ！
愛情運 雨のち晴れ！ 仕事運 もっと積極的に。

アドバイス ★☆☆☆☆
幸運の鍵は薄い灰色、厚いノートやメモ、周りを見渡すことの３つのようですね。

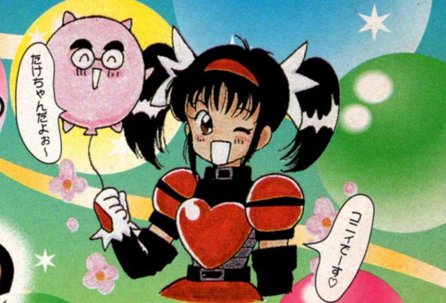
男の子：やりたいことと、今やっていることとの違いに気付いてしまうかもしれません。方向転換はなかなか難しいよう。

女の子：資本金が足りないみたい。まずは使うお金がそろってからにしましょう。ついでに予算の見直しもしておいて。

このコーナーでは今週のラッキーさんで占ってほしい人を募集中。占う相手はゲームのキャラクターからメーカーの方、どんな方でもかまいません。
あて先は、〒103-8501 ソフトバンク パブリッシング㈱ ドリームキャストマガジン編集部「はこざきままのドリーム・キャストロジー」係まで。

わくわく プライズ・ガーデン

SEGA PRESENTS



夏の準備は順調？　海もいいし、山もいい。でもアミューズメントセンターも楽しいよ。

テレビアニメ開始にあわせ、キョロちゃんも大変身!!



さてさて、前回もご紹介した森永チョコボールのアイドル・キョロちゃんだけど、7月1日からテレビアニメの放映も始まり、プライズのデザインも新しくなるよ。テレビアニメ版のキョロちゃんとなって、7月には緊急発売されちゃうのだ。7月に登場するのは『キョロちゃん　ぬいぐるみ』。そして8月には『キョロちゃん　タンブラー』。人気がブレイクする前にゲットしてね！







キョロちゃんのアニメは……

テレビ東京系列 7月1日(木) PM6:00～ 放送スタート!!

くちばしの部分がちょっぴり大きくなって、表情も豊かになってるよ。※写真の商品は開発中のサンプルにつき、実際の商品とデザイン、仕様等は変わります。

6月～7月のプライズは？

プライズグッズで夏を感じてください！　アイスクリーム作って、風鈴の音を聴いて……。ほおら、想像するだけで楽しくなるでしょ。

おらがらんど　スーパージャンボぬいぐるみ



おなじみのキャラがぬいぐるみになって登場。

デジキャランド　ぬいぐるみ



大人気パンシェルの生みの親、祝（ほうり）氏の新キャラクターも登場するよ！

もうすぐ夏本番!!



Present!

サクラ大戦2 納涼ハイカラ扇子



Present!

バーバパパ ビーチサンダル



スノーマン ウインドチャイム



クレクレタコラ　アイスキャンディメーカー



アンパンマン　シャーベットメーカー

5月～6月のプライズリスト

サンリオキャラクター　ウォータースイングキーホルダー／スーパーホース　ぬいぐるみ　宝塚記念ウィナーズ／セサミストリート　カップ&スプーン／セサミストリート　ジャンボスイングドール／セサミストリート　働く仲間ぬいぐるみ　Ver.2／タイニー・トゥーン・アドベンチャーズ　スーパージャンボぬいぐるみ／タマ&フレンズ　ピアノオルゴール／電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム　Tシャツ／トゥルーラブストーリー2　キーチェーンフィギュア／トロイマーワールド　スーパージャンボバッグ／バイキン君　ちょっと大きいストラップ／パンシェルズワールド　ピクチャーウォッチ／パンシェルズワールド　まんまるせんぷうき／魔法の妖精ペルシャ　コレクションフィギュア／森永チョコボールキョロちゃん　ぬいぐるみ　サマーバージョン／森永チョコボールキョロちゃん　クリスタルキーチェーンマスコット／LET'S　CHAT（レッツチャット）スーパージャンボクッション

たけちゃんの太っ腹プレゼント!!

夏ですね。暑いですね。というわけで、夏を涼しく乗り切るためのグッズをプレゼントしちゃいます。もちろん今月も太っ腹です！

『Present!』マークの付いている4種類のアイテムを各セットにして3名、合計12名のドリマガ読者にプレゼントします。セットでのプレゼントだから、もし当たったらお友達にも涼しさを分けてあげてくださいね。さて、プレゼント希望者は、官製ハガキに住所、氏名、電話番号と、このコーナーに対する感想やプライズに関する質問、たけちゃん&コニィの似顔絵などを書いて、下のあて先まで送ってください。締め切りは7月9日消印有効です。

あて先

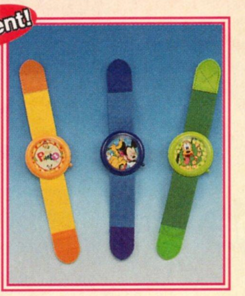
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク　パブリッシング株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「わくわくＰＧ」4月のプレゼント係

女の子の憧れ……ジューンブライド・ミニー登場!!
6月〜7月のディズニープライズ

女の子の憧れは6月の花嫁……。結婚なんてまだまだって娘も、もう結婚しちゃっている女性も、永遠に憧れちゃうものです。そんな女の子にぴったりのミッキー＆ミニーのぬいぐるみが登場するよ。



ミッキー＆ミニー ピクニックセット



Present!

ミッキー＆プルート ビッグフェイスウォッチ



Present!

ミッキー＆ミニー ウエディングぬいぐるみ



くまのプーさん レインスタイルぬいぐるみ



101匹わんちゃん ロンググラス



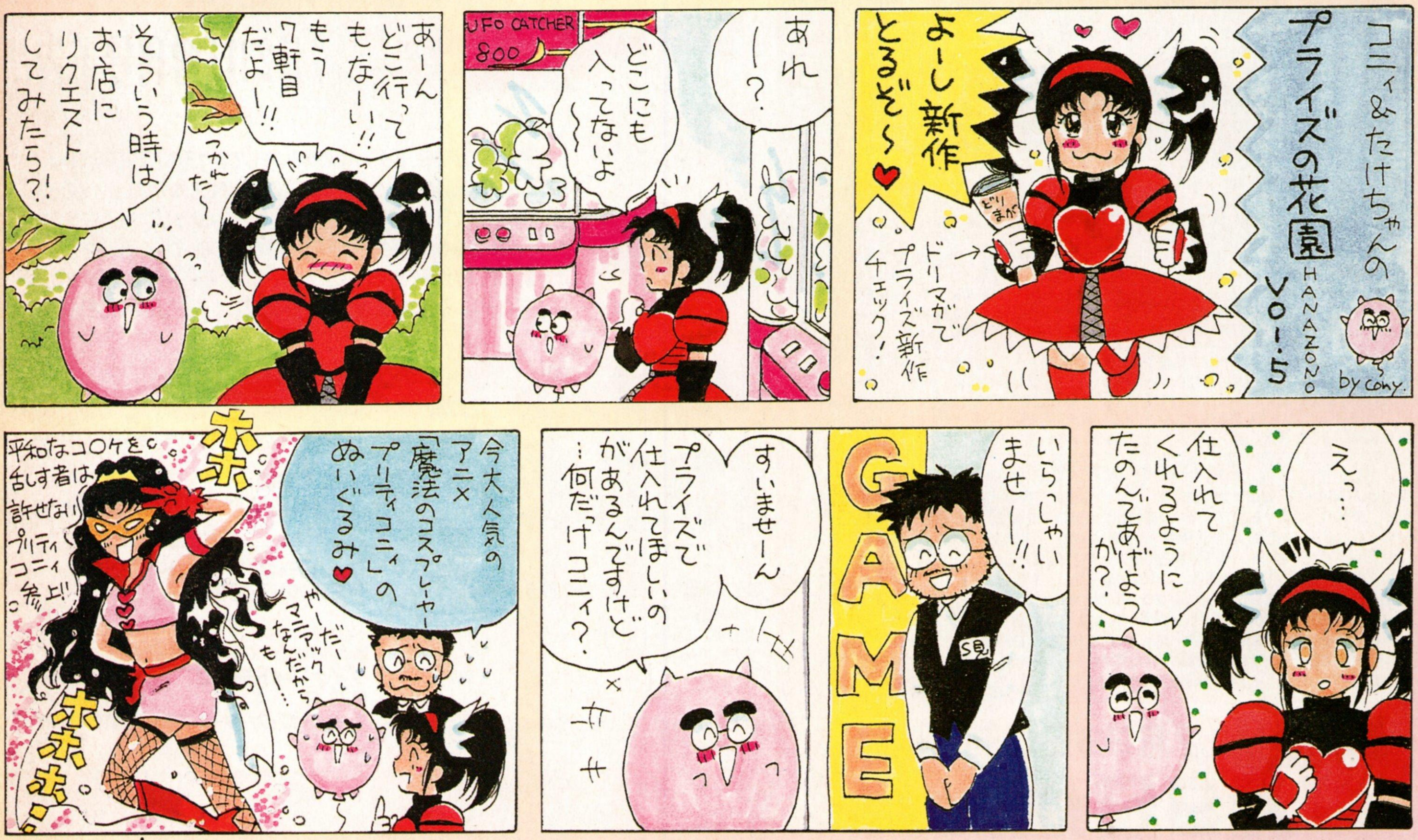
リトル・マーメイド MDケースキーホルダー



ナイトメアー・ビフォア・クリスマス ドアノッカー

◇◇◇6月〜7月のディズニープライズリスト◇◇◇

くまのプーさん カーテンホルダー／くまのプーさん 香りのビーンバッグぬいぐるみ／くまのプーさん キャラクターライト／くまのプーさん スーパージャンボぬいぐるみ2／くまのプーさん ミニパブミラー／7人のこびと スーパージャンボぬいぐるみ／7人のこびと プランターポット／101匹わんちゃん プレート付ぬいぐるみ／プルート センサーボイス／ナイトメアー・ビフォア・クリスマス ベルト＆バックル／ミッキー＆ミニー シャイニーカラースーパージャンボぬいぐるみ／ミッキー＆ミニー ジョイントメタルキーホルダー／ミッキー＆ミニー ソフトドールマスコット3／ミッキー＆ミニー モノトーンキュートサイズぬいぐるみ／ミッキーと仲間たち ミニカップ／



つづく…

Special Present For Readers From DreamcastMagazine

ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは7月8日（当日消印有効）発表は本誌'99年7月16日発売号誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

① ドリームキャスト対応ソフト

20名



あなたが希望するソフトを１本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'99年7月9日までに発売されたドリームキャストソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

② ソフトバンクグッズセット

発売中／提供：ソフトバンク パブリッシング

レアなのかどうかわかりませんが、当社のグッズです。編集部内でも、すべて持っている人は少ない……。



5名

③ 「エレメンタル ギミック ギア」公式コンプリートガイド

発売中／提供：ソフトバンク パブリッシング

これさえあれば、攻略はバッチリ!! ゲームを極めたい人はぜひ入手したい１冊だぞ。



3名

④ 「ラングリッサー ミレニアム」テレカ

非売品／提供：メサイヤ

発表会で配られたテレカ。キャラクターの描かれた台紙付き。右端のイラストがテレカ本体です。



3名

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

S T A F F

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨 石坂英作／**デスク** 福田知恵子／**編集** 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） マーマーズグループ（伴 勝） くまくま団（岩片 翼 吉田浩幸 山田 功） オーパーツ／**アシスタント** 吉岡要也 上野俊一 藤林豊典 田代泰之 金原有紀／**ライター** 佐々木功一 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 籏野彰彦 石田丈継 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 出口裕子 大友 順 川口はじめ 小林 仁 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒井裕晶 落合康好 打田 拓 赤坂零士 加島 綾 山口あかね／**レイアウト** 村田雅英（Stone Age） 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ヴァック・クリエイティブ 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティ 荻原デザイン事務所 北山貴代 萩原宏宣 くまくま団（二階堂龍史） 安藤尊子／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金彰 小林 伸 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 深港まゆみ 吉田亜希子 スタック／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 中村久男／**DTP** ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 湯浅 淳 辻順一 青木香織／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 凸版印刷株式会社

●ドリームキャストマガジン編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

6月18日号のプレゼント当選者

①ドリームキャスト対応ソフト（20名） 岩手県／松嶋彰、長崎県／島田泰成、東京都／河野良平、長崎県／飯島一彰、島根県／日野耕太、大分県／野崎雄二、愛知県／佐川篤史、兵庫県／坂本美加、神奈川県／岩下明菜、埼玉県／岡村創、新潟県／澤村武史、群馬県／田中修一郎、茨城県／松嶋晃、埼玉県／日野慶太、東京都／梶野洋佑、千葉県／岩田真紀、北海道／武田亮次、秋田県／芦野俊、石川県／桑田温子、大阪府／重沢淳貴 **②「サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～」コレクションフィギュアセット（5名）** 和歌山県／山崎陽子、長崎県／石川孝太、埼玉県／秋元憲明、北海道／信濃賢介、大阪府／前橋元 **③「STING Me/nePhy」CD（5名）** 愛知県／藤岡浩司、大阪府／都田浩二、愛知県／森下祐一、新潟県／倉茂知恵子、千葉県／橋本貴史 **④「首都高バトル」体験版ソフト（5名）** 大阪府／児玉誠、京都府／木田春人、埼玉県／萩原和幸、高知県／万々晋司、三重県／吉川恵美

週刊 Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン

7月23日増刊号は 7月9日発売です。

週刊 Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン 7月9日発売

7月23日増刊号予告!!

I N F O R M A T I O N



次週金曜日7月2日、ドリマガはお休み。そして翌々週の7月9日発売号は、体験版GD-ROM第3弾がついた特別号。内容は、NECホームエレさんの3作品を収録。ことに「セヴンスクロスF.I.D」は、まったくのオリジナルソフトです。ドリマガは、今後も体験版つき特別号を積極的に展開していく予定です。今回、そんな決意も新たに「ドリマガGD」というオリジナル・レーベルを作りました。「ドリマガGD」、8月にも超大物タイトルの予定あり！ ご期待ください。



NECホームエレクトロニクス作品3本立て!!

収録作

- その1 セヴンスクロス Fighting Integration Disc
- その2 戦国TURB体験版
- その3 ESPION-AGE-NTS オリジナルムービー

特報！

プロ野球チームをつくろう！
ベルセルク
マリオネットハンドラー
エアフォースデルタ
ワールド・ネバーランド プラス ～オルルド王国物語～
その他

ドリームキャスト新着情報！

クライマックス ランダーズ
フレームグライド
その他

ドリームキャスト 徹底攻略COMPLETE GUIDE！

ダイナマイト刑事2
E.G.G.
ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999
その他

本誌の内容に関するお問い合わせは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問い合わせは弊社販売（TEL）03-5642-8101までお願いします。

Dreamcast

チューンアップ完了!

BUGGY HEAT

バギーヒート™

ワイルドに ダイナミックに 駆け抜けろ!

〜究極のバギー・レーシング・シミュレーター〜



オフロードならではの大迫力!

バギーのワイルドな挙動を完全再現、臨場感あふれる画面と操作性。
舞い上がる砂埃、跳ねる水しぶき、起伏の激しい路面がリアルに迫る。
スリルと快感に酔いしれ、世界各地の大会を完全制覇!

初のリアルタイム・ドライビング・モーション。

車載カメラがドライバーの動きを映像化。ステアリングさばき、シフトチェンジ、
ブレーキング、アクセルワークまで、プレイヤーの行動が一目瞭然!

ドライバー育成機能を搭載!

AI(人工知能)システムでプレイヤーのテクを学習、走るたびにドライバーが成長。
個性派ぞろいのAIキャラと愛車は8組。AIドライバーで友達と白熱のオートパイロット対戦!

インターネットでデータ交換!

インターネット対応でAIデータのアップロード・ダウンロードを実現。
遠くの友達とも対戦できる! タイムアタックのイベントも予定!

Ready for action !!

1999 7.8 IN STORE !

[オフロード レーシング]

バギーヒート

価格 5,800円(税別) ©1999 CRI

◎1人〜2人用 ◎モデム/レーシングコントローラ/ぷるぷるぱっく/VGA対応

「バギーヒート」発売記念キャンペーン

オリジナルグッズ プレゼント!

抽選で100名様に当たる!

★「バギーヒート」Tシャツとキャップは、バギーヒートのオリジナルデザイン。
★QUOカードはエアロダンシング・バギーヒートのオリジナルデザイン。

バギーヒート	オリジナルTシャツ	20名様
	オリジナルキャップ	30名様
	オリジナルQUOカード	50名様

◎応募方法:ゲームパッケージに入っているアンケート・ハガキに答えてご応募ください。
◎応募締切:1999年9月16日(木)着分まで
◎当選発表:厳正なる抽選の上、賞品の発送をもってかえさせて戴きます。

※キャップはフリーサイズです。Tシャツは、勝手ながら男性=Lサイズ、女性=Mサイズとさせて戴きます。
※発送は10月上旬の予定です。

[アクロフライト シミュレーション]

エアロダンシング featuring Blue Impulse

大好評発売中



価格 5,800円(税別)

http://www.cric.co.jp/

CRI CSK Research Institute

株式会社CSK総合研究所



1999年7月16日発行（毎週金曜日発行）第16巻22号通巻261号　平成2年6月16日第三種郵便物認可
週刊ドリームキャストマガジン　1999●7月9・16日号●Vol.22
ドリームキャストのすべてがわかるA級保存版 購入ガイド
1999年7月16日発行(毎週金曜日発行)第16巻22号通巻261号　発行人・岡崎　眞　編集人・前田　徹　発行・ソフトバンク パブリッシング株式会社　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　電話　営業03・5642・8100　編集03・5642・8125
定価420円
本体400円
SOFT BANK Publishing
Printed in Japan
T1126423070426
雑誌26423-7/16